# الفوتوشوب

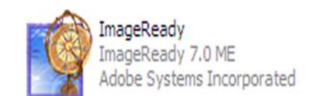
## خطوة خطوة حتى الإحتراف



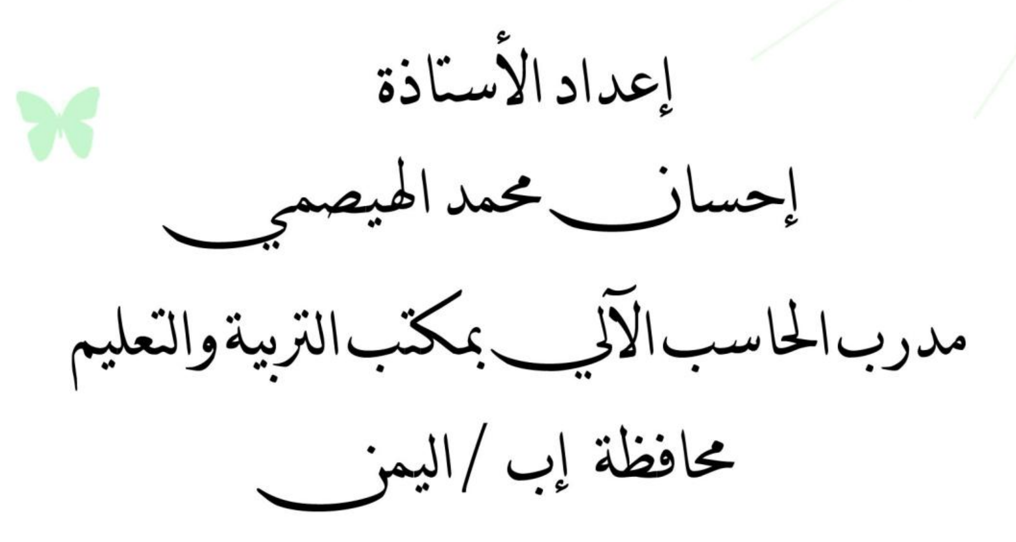

بإصداريه 7.0.1 ME & CS 5




بالإضافة إلى برنامج المشاهد المتحركة




Adobe ImageReady







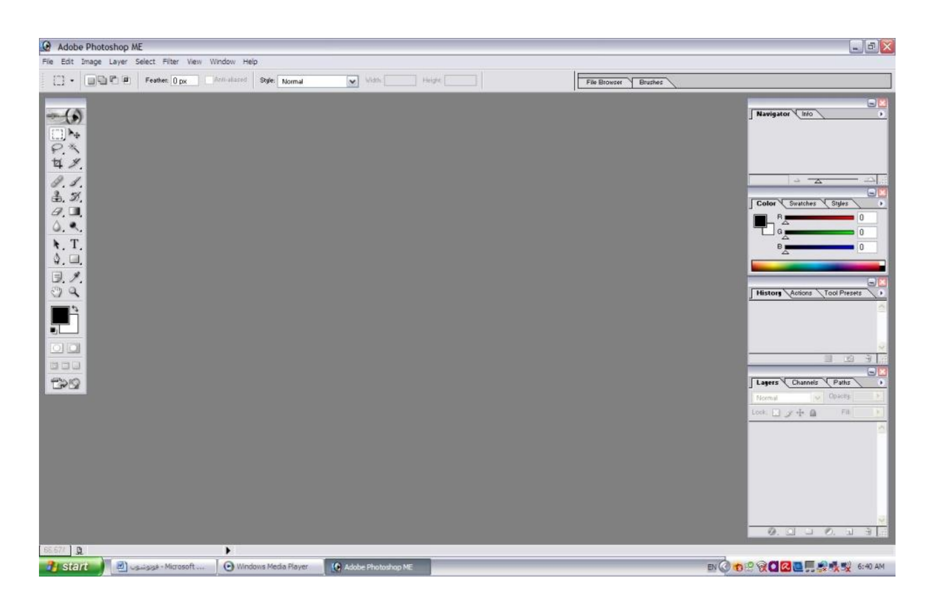
الفهرس



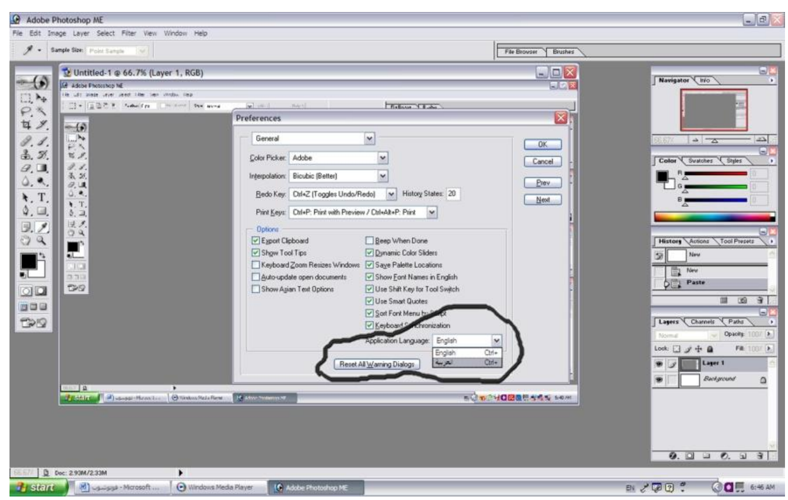

مدرس بوك
WWW.MODRSBOOK.COM

## المقدمة

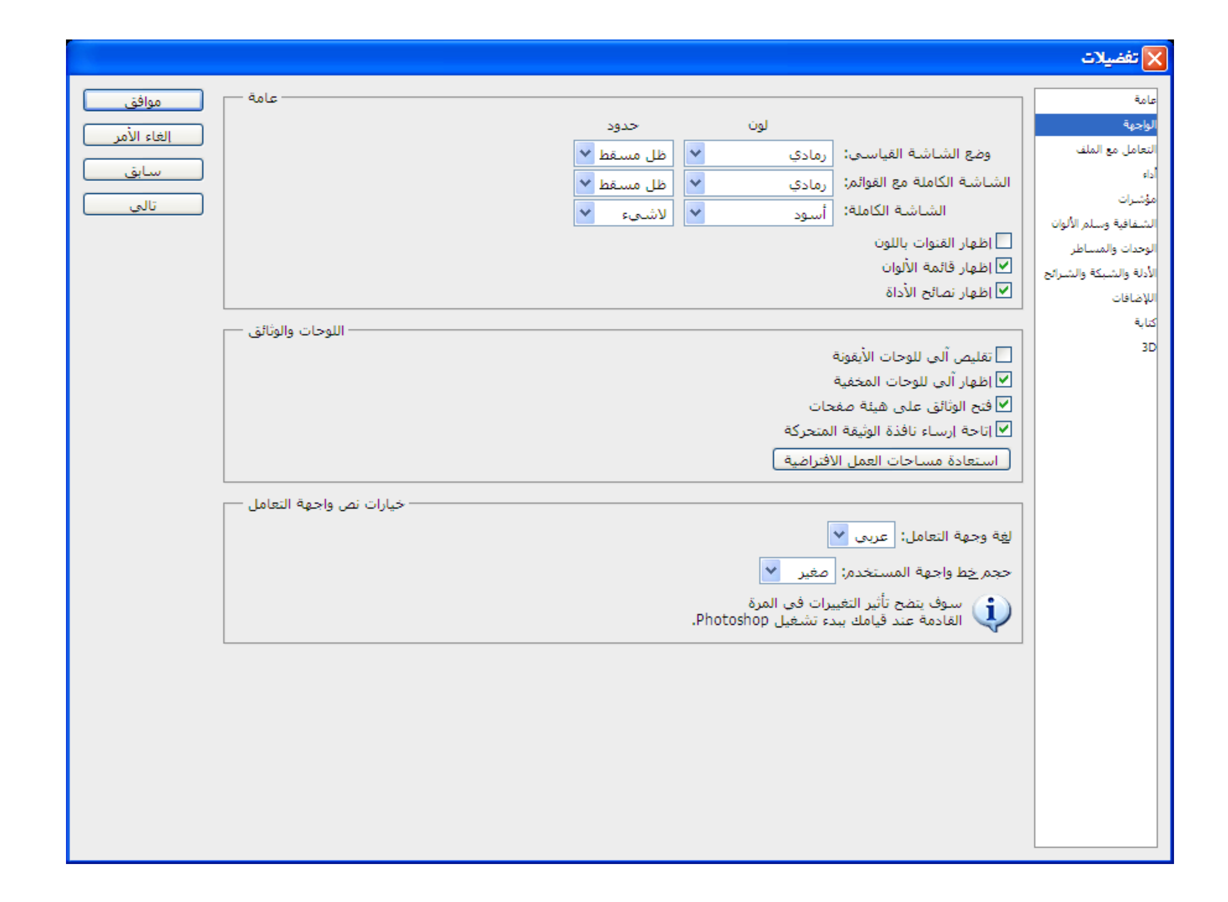
يعتبر برنامج الفوتوشوب من أهم برامج التصميم للصور ويستخدم في إنشاء لوحات الدعاية والكروت والتهاني والمعايدات وغيرها من الأمور التي تحتاج إلى دقة في تصميمها .
وبرنامج الفوتوشوب من إنتاج شركة أدوبي التي تهتم بكثرة ببرمجة برامج التصاميم والجرافيك والإصدار السابع من الفوتوشوب من الإصدارات السهلة في التعامل معها .
أما كلمة ME فتعني أن البرنامج قابل للكتابة باللغة العربية ، أي أن هناك إصدارات لا يمكن التعامل معها باللغة العربية .
بعد تحميل البرنامج إلى جهازك يمكن استخدامه وفتحه كأي برنامج من قائمة ابدأ ثم كافة البرامج ثم Adobe Photoshop 7.0.1 ME فيتم فتح البرنامج وتظهر واجهته الرئيسية



ونلاحظ أن الواجهة باللغة الإنجليزية وهذا لا يشكل أي عائق أو مشكلة في التعامل مع الفوتوشوب ، ويمكن تحويل الواجهة إلى اللغة العربية بالنقر على مفتاحي CTRL+ K في وقت واحد ، ثم نحدد اللغة من القائمة Application Language ، وبعدها نقوم بإنهاء العمل في الفوتوشوب أي إغلاق البرنامج ومن ثم فتحة للمرة الثانية فنلاحظ تغير الواجهة إلى اللغة العربية .

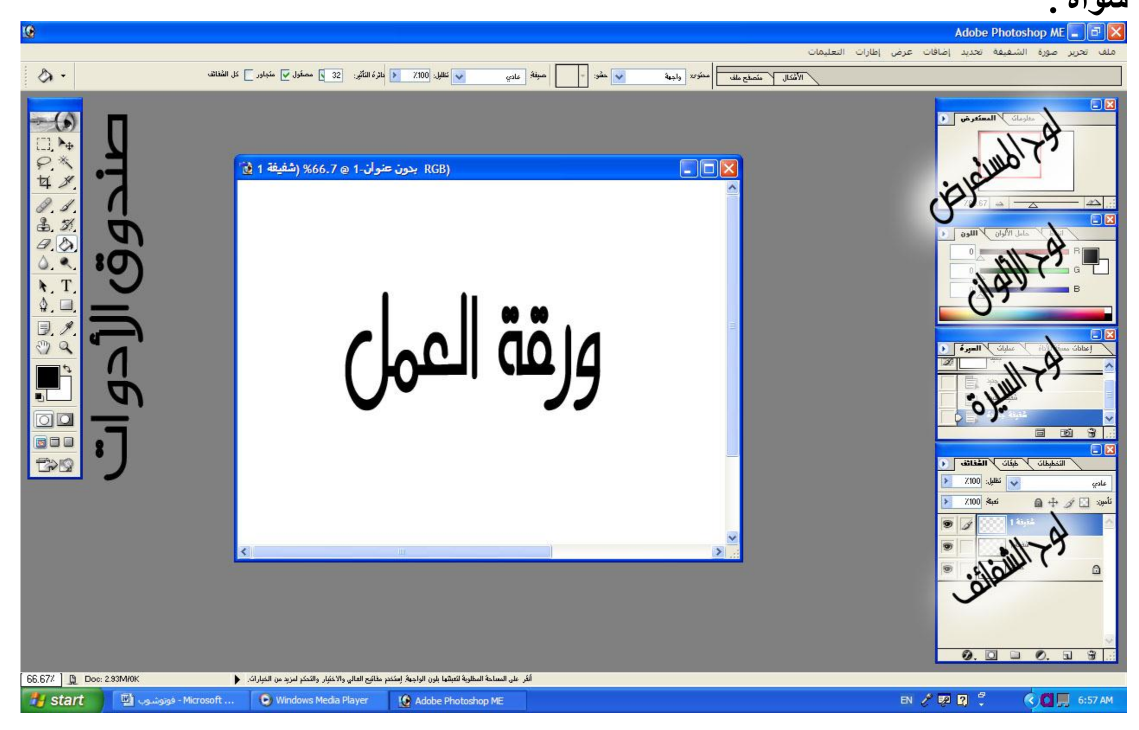


وكذلك في حالة إصدار Adobe Photoshop CS5 فإن الواجهة تتحدد من خلال إعدادات تحميل البرنامج على الجهاز ونلاحظ عند الدخول إلى نافذة تفضيلات CTRL + K فإننا نحدد التبويب الواجهة ثم مربع حوار لغة واجهة التعامل فنلاحظ أنها تحتوي اللغة العربية فقط أو اللغة الإنجليزية حسب إعدادات التحميل للبرنامج



## الدرس الأول
## الواجهة الرئيسية للفوتوشوب

عند فتح البرنامج نلاحظ أنه يحتوي على مكونات أساسية يجب الانتباه لها عند التعامل مع البرنامج وكذلك يجب استيعاب هذه النوافذ والمكونات بشكل جيد وكذا مهام كل منها .
فبالإضافة إلى الأشرطة المعروفة مثل شريط العنوان وشريط القوائم وأشرطة الأدوات يوجد العديد من الألواح التي سنتعامل معها بكثرة في هذا البرنامج ويتميز بها هذا البرنامج دون سواه .




- ☒ ورقة العمل : وهي الأساس في عمل اللوحات والتصاميم
- ☒ لوح المستعرض : وهو الذي يبين محتويات الورقة ( حقل العمل ) ويتم عن طريق هذا اللوح تكبير وتصغير حقل العمل .
- ☒ لوح الألوان : ومنه يتم اختيار الألوان للشفائف وكذلك تطبيق الأنماط الجاهزة على الأشكال والنصوص المختلفة .
- ☒ لوح السيرة : ويتم عن طريقة استعراض الخطوات التي تمت داخل حقل العمل من بدء إنشاء الحقل إلى أخر خطوة وذلك ضمن الجلسة الواحدة أي في حين البدء بعمل مستخدم سابقا فإن السيرة ستبدأ من فتح الملف فقط .
- ☒ لوح الشفائف : وهي عبارة عن طبقات الحقل الذي نتعامل معه وهو أهم الألواح .
- ☒ صندوق الأدوات : عبارة عن أدوات مختلفة تقوم كل منها بعمل محدد وسيتم التعامل معها بشكل مفصل في الدروس القادمة .

ويمكن إظهار وإخفاء الألواح وصندوق الأدوات من القائمة اطار في اصدار 7 أو من قائمة نافذة في إصدار CS5 ثم اختار الأمر اللوح المطلوب إظهاره على واجهة البرنامج




كما نلاحظ أن هناك فروق بسيطة بين إصدارات الفوتوشوب المختلفة ففي فوتوشوب CS5 نلاحظ أن واجهة البرنامج هي نفسها في الإصدار السابق مع الفارق البسيط هو أن الألواح تظهر حسب التحديد الموجود في شريط العنوان

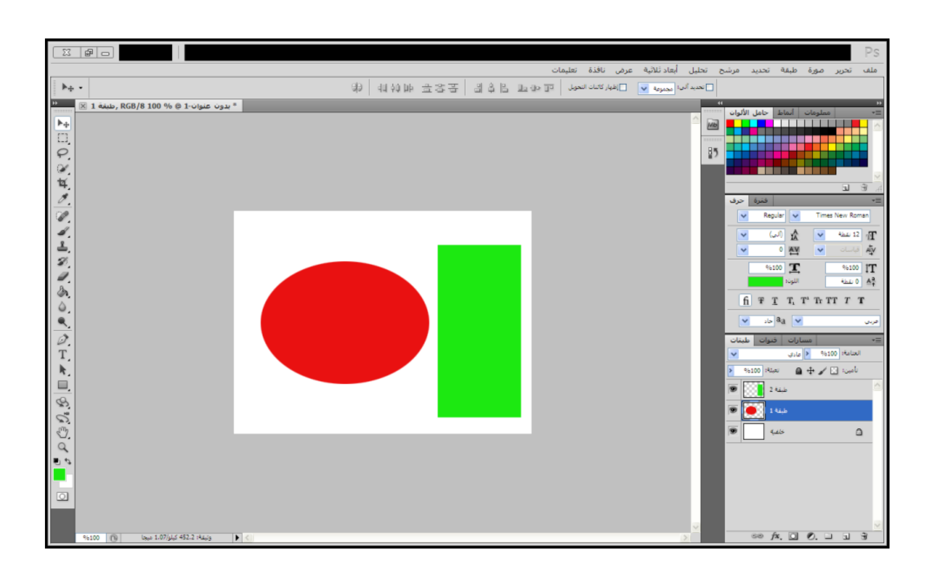



فعند اختيار الطلاء تظهر الألواح الخاصة بالألوان ، وكذلك عند اختيار تصميم تظهر الألواح التي تهتم بتصميم الصورة مثل لوح الشفائف ( الطبقات ) ، وحامل الألوان وكذلك عند اختيار الأساسيات .





أي أن كل تبويب يهتم بإظهار نوع محدد من الألواح .



وعليه يجب الانتباه في إصدار CS5 أن الصور أو الوثائق المفتوحة تظهر في بعض الأحيان ضمن تبويبات مترابطة وليست في شكل مستقل كل صورة في نافذة مستقلة ، ومنه نختار الأمر ترتيب الوثائق الموجود في شريط العنوان ثم اختار الأمر تحريك كل النوافذ .

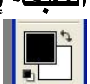


## الدرس الثاني
## البدء مع الفوتوشوب

عند فتح البرنامج نلاحظ أن ورقة العمل مخفية ولا تظهر ، وعليه يجب علينا أولا إنشاء ورقة العمل التي تسمى في كثير من الأحيان حقل العمل .
من قائمة ملف اختار الأمر جديد ، أو بالضغط على مفتاحي CTRL + N فتظهر نافذة جديد




وفي هذه النافذة يتم تحديد خصائص الأساسية للمستند ( ورقة العمل )

- اسم الحقل الذي سيتم إنشاءه في خانة اسم
- نحدد حجم الحقل أو الورقة من عرض وارتفاع ، ويمكن كذلك تحديد الحجم من الأحجام المسبقة وذلك إذا كان المطلوب هو حجم عام مثل A4 , A3 , B3 , B5 وغيرها من الأحجام المعدة مسبقا
- أما الدقة فهي من الأمور الأكثر أهمية حيث أن الدقة تهتم بوضوح الصورة فكلما زادت الدقة كلما كانت الصورة أوضح ولا يجوز زيادة الدقة عن 75 في حالة الطباعة على طابعات عادية وكذلك في حالة الأعمال الدعائية البسيطة ، ولكن إذا كان العمل دعائي كبير كلوحات المتاجر أو الإعلانات الكبيرة التي تستخدم فيها طابعات كبيرة فلا مانع من زيادة الدقة لكي يزيد وضوح الصورة .
- صيغة : يهتم بالألوان للورقة وهي على ثلاثة أنماط هي :
  - رمادي : حيث يجعل الصورة تبدو باللون الرمادي .
  - ألوان الشاشة RGB : وتتكون من ثلاثة ألوان رئيسية هي الأحمر والأخضر و الأزرق وهي الألوان الأساسية وتستخدم في حالة الطباعة على الطابعات العادية الملونة .
  - ألوان الفرز CMYK : وهي الألوان الرئيسية لجميع الألوان الأخرى ويتم اختيار هذا الأمر في حالة الطباعة على الطابعات الكبيرة
- محتويات : يهتم هذا الأمر بالشفيفة الأولى ( أرضية الصورة ) ففيها يتحدد لون هذه الطبقة إما اللون الأبيض أو لون الخلفية المحدد من مربع الألوان في صندوق الأدوات  أو تكون بدون أي لون أي شفافة

☒ فتظهر الورقة بالإعدادات التي تم اختيارها ، ويمكن تعديل هذه الإعدادات بالضغط بالزر الأيمن على شريط العنوان للورقة فتظهر قائمة منسدلة كما في الشكل التالي




☒ مضاعفة : تعني إنشاء نسخة إضافية من الصورة ويمكن تغيير اسم النسخة الجديدة .



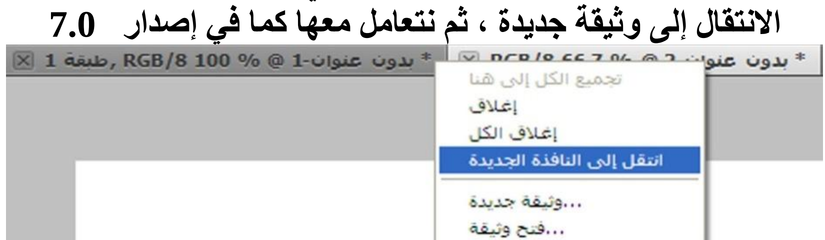

☒ حجم الصورة : ومنه يمكن تغيير عرض وارتفاع ودقة المستند حسب الحاجة .



☒ مقاس حقل العمل : وفيه يمكن إضافة مساحات على جوانب الحقل إما في أحد الاتجاهات أو في كل الاتجاهات

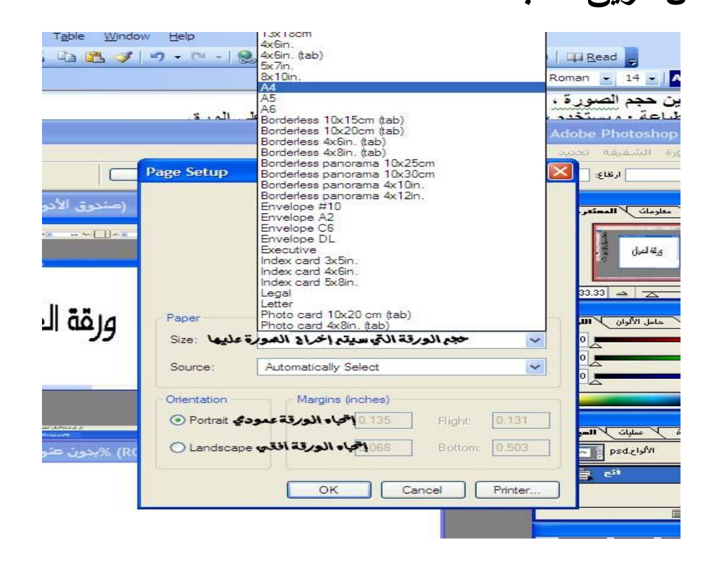



☒ أما في حالة إصدار CS5 فيجب أولاً بتحويل الوثيقة أي الصورة إلى وثيقة مستقلة في حال كانت أكثر من صورة مفتوحة بالنقر علي عنوانها بالزر الأيمن واختيار الانتقال إلى وثيقة جديدة ، ثم نتعامل معها كما في إصدار 7.0




ما الفرق بين الأمرين حجم الصورة ، مقاس حقل العمل من حيث العمل ؟

☒ الأمر إعداد الطباعة : ويستخدم عند الرغبة في إخراج الصورة أو العمل على الورق أو اللوحات عن طريق الطابعات



## الدرس الثالث
## لوح المستعرض

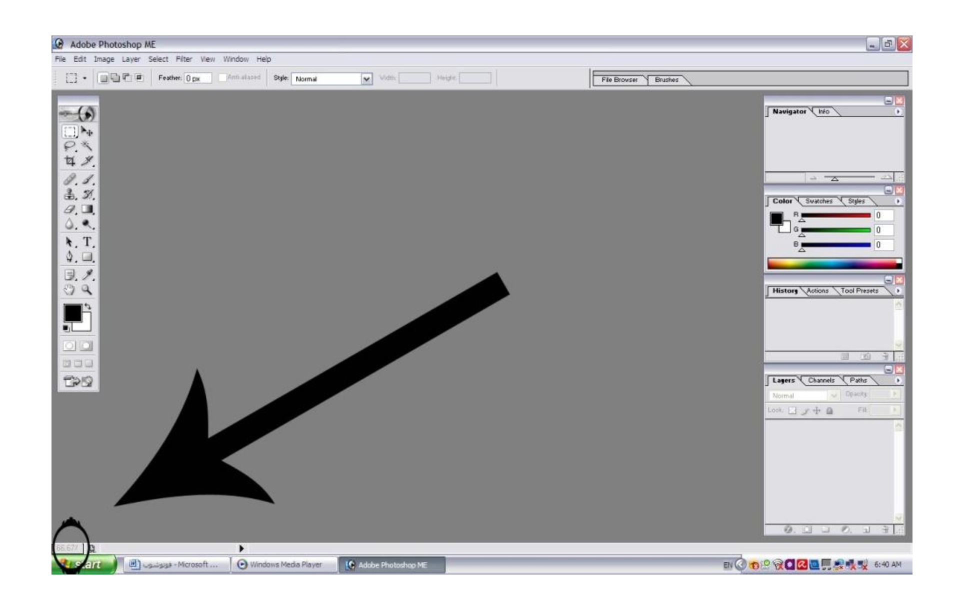
ومن أهم الأمور التي يجب الانتباه إليها هو عرض المستند في الشاشة وطرق تغيير هذا العرض .

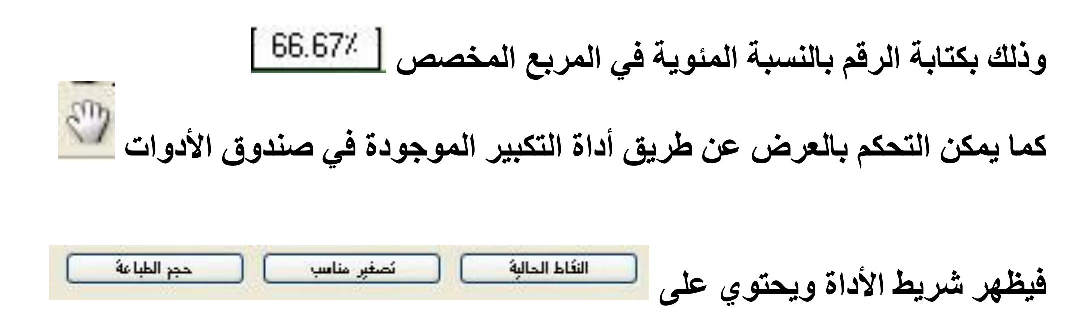



يمكن التحكم بعرض المستند عن طريق لوح المستعرض ، وذلك بتحريك المقبض المنزلق إلى اليسار واليمين فنلاحظ أن حجم المستند يتغير

أو عن طريق كتابة الرقم في الجزء الأيسر من نفس النافذة ويعبر عن الرقم بالنسبة المئوية .

كما يمكن التحكم بعرض المستند من الجزء الأيسر السفلي لنافذة البرنامج





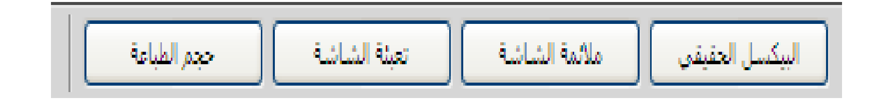

وذلك بكتابة الرقم بالنسبة المئوية في المربع المخصص

كما يمكن التحكم بالعرض عن طريق أداة التكبير الموجودة في صندوق الأدوات

فيظهر شريط الأداة ويحتوي على

- ☒ النقاط الحالية يتم من خلالها عرض المستند حسب الدقة ليعرض بذلك نقاط المستند أو الصورة لمعرفة دقة الصورة .
- ☒ تصغير مناسب : يتم عرض المستند أو الحقل داخل النافذة بشكل مناسب يمكننا من رؤية المستند كاملا ليسهل علينا العمل داخله .
- ☒ حجم الطباعة : وهذا الخيار يعرض الملف أو المستند بشكله الطبيعي عند الطباعة .

أما في حالة CS5 فإن الأزرار لا تختلف إلا بالمسميات فقط فقد تم استبدال النقاط الحالية بالبيكسل الحقيقي ، وملائمة الشاشة هي تصغير مناسب ، أما تعبئة الشاشة تعني إظهار الصورة أو الوثيقة ملء الشاشة .



لوح السيرة

يمكن التراجع عن الخطوات التي تمت عن طريق الضغط على مفتاحي CTRL+Z ولكن هذا المفتاح لا يعمل إلا لمرة واحدة فقط ، أما في حالة الرغبة بالتراجع لخطوات عديدة فيتم الضغط على المفاتيح CTRL + ALT + Z أو الأمر خطوة للوراء من القائمة تحرير.
كما يمكن التراجع للوراء عن طريق لوح السيرة الذي يهتم بتاريخ وسيرة المستند المفتوح




فنلاحظ أن جميع الخطوات التي قمنا بها داخل المستند قد سجلت في لوح السيرة بشكل تصاعدي ويمكن التراجع عن طريق النقر بالزر الأيسر للفأرة على الخطوات مرة واحدة فيتم التراجع .

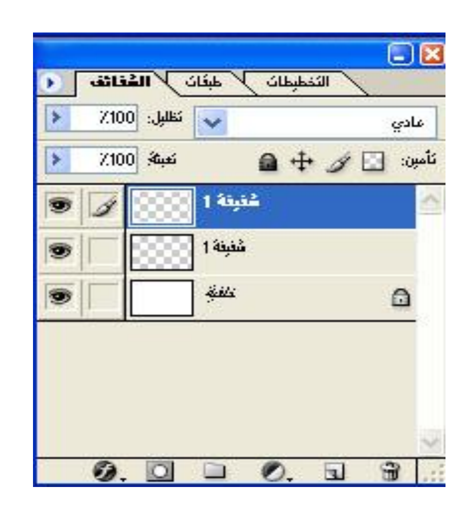
لوح الألوان

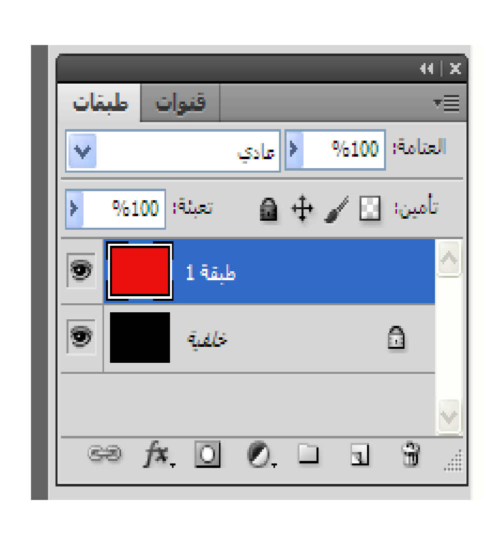
وهو اللوح الذي يقوم بتعيين الألوان على الطبقات المحددة وهو يحتوي على مجموعة كبيرة من الأنماط الجاهزة للألوان ويمكن تطبيقها على طبقات الكتابة والأشكال المرسومة .



## الدرس الرابع
## لوح الشفائف أو الطبقات

وهو من أهم الألواح داخل البرنامج




وفيه تظهر الطبقات المكونة لهذه الصورة ، ويفضل أثناء تصميم اللوحة أن نضع كل جزء من أجزاء هذه اللوحة في طبقة مستقلة حتى نتمكن من التعامل معها بشكل مستقل ولا تؤثر على بقية الطبقات في حالة التعديل .

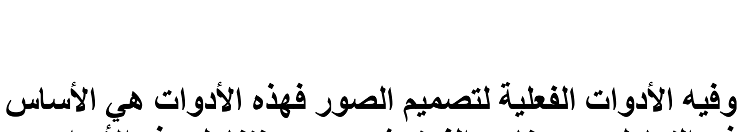
ولإضافة طبقة جديد نضغط على أداة جديد من لوح الشفائف ولحذف الطبقة نقوم بسحبها إلى سهلة المحذوفات الموجود في لوح الشفائف ويمكن إخفاء الشفيفة عن طريق النقر على إشارة العين المجاورة لشفيفة ويمكن التحكم بعدة طبقات وذلك بالنقر على المربع المجاور للعين فتظهر إشارة تشبه السلسلة ثم النقر على الطبقات الأخرى بنفس المكان فنلاحظ أنه يمكن التحكم بالطبقات المحددة .



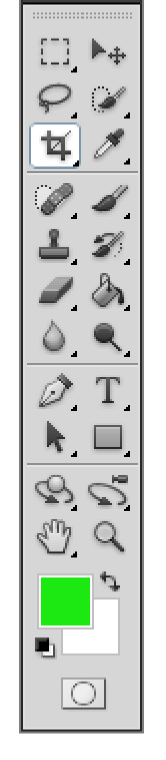

وكذلك نلاحظ وجود إشارة القفل مجاورة لطبقة الأساسية ( الأولى ) وهذا يعني أن هذه الطبقة لا يمكن التعديل عليها مباشرة ، ولكن يمكن التعديل في حالة مضاعفة هذه الطبقة .



## الدرس الخامس
## صندوق الأدوات







وفيه الأدوات الفعلية لتصميم الصور فهذه الأدوات هي الأساس في التعامل مع برنامج الفوتوشوب . وسنتناول هذه الأدوات بنوع من التفصيل وذلك لأهميتها .

ومن خلال التمعن في شكل صندوق الأدوات نلاحظ أنه مقسم إلى عدة أقسام كل قسم يحتوي على مجموعة من الأدوات التي تكون متشابهة في العمل تقريبا فمثلا أدوات الجزء الأول تهتم بالتحديد ، أما الجزء الثاني فأدواته تهتم بالفرش والألوان والأختام وكذلك الجزء الثالث تهتم أدواته بالنصوص والأشكال أما الجزء الرابع فتهتم الأدوات فيه بالعرض داخل الشاشة ، والجزء الخامس يحتوي على أداة الألوان ، أما الجزء السادس فهو يهتم بصيغ العرض ( الصيغة العادية وصيغة القناع ) والجزء السابع فهو صيغ العرض داخل الشاشة وهي ثلاثة طرق للعرض ( صيغة التراكيب العادية ، صيغة كامل الشاشة مع شريط القوائم ، صيغة كامل الشاشة ) ، أما الجزء الثامن وهو الأخير فيقوم بنقل المستعرض إلى البرنامج الملحق للفوتوشوب وهو برنامج الصور المتحركة
**Adobe ImageReadry7.0.1 ME**

ونلاحظ وجود مثلث صغير عند ركن بعض الأدوات وهذا يعني أن للأداة أدوات فرعية تظهر عند النقر على المثلث بالزر الأيمن .

وهنا سنبدأ بالجزء الأول وهو أدوات التحديد فهذه الأدوات تهتم بتحديد مناطق معينة حسب نوع الأداة ، فأداة التحديد [أيقونة] تسمى أداة تحديد المستطيل تقوم بتحديد مستطيل داخل الصورة أو المستند الفارغ ، ومن خلال التحديد هذا يمكن إضافة لون أو تدرج لوني حسب المطلوب وكذلك يمكن قص أو حذف المنطقة المحددة .
فعند الضغط على المثلث الصغير الموجود في ركن الأداة نلاحظ ظهور قائمة الأدوات الفرعية التي تقوم بنفس العمل لكن مع تغيير الشكل فقط .



تدريب

افتح مستند جديد ، ثم قم برسم العلم وذلك بتحديد مستطيل ثم تلوينه بلون أحمر من أداة التعبئة اللونية[1] ثم قم بالإلغاء التحديد بالنقر على مفتاحي CTRL +D ، ثم قم برسم مستطيل آخر ولونه بنفس الطريقة السابقة بلون أبيض ثم قم بإلغاء التحديد ثم ارسم مستطيل ثالث ولونه بلون أسود وهكذا نستطيع رسم أي شكل .

قم برسم أشكال مختلفة ثم لونها بألوان مختلفة .

أداة التحديد الأنشوطة وهي عبارة عن أداة تحديد حر الحركة نستطيع تشكيل التحديد حسب الحاجة وذلك بالضغط على الزر الأيسر ثم السحب ورسم المنطقة المطلوب تحديدها ويمكن قفل التحديد عن طريق إيصال الرسم إلى نقطة البداية أو ترك الفأرة فيتم القفل .

أما الأداة الفرعية حبل مضلع فهي تقوم بتحديد مناطق معينة ولكن على هيئة مضلع ويتم النقر لتحديد المنطقة ويتم القفل بالنقر المزدوج أو الوصول إلى نقطة البداية .

والأداة الفرعية أداة حبل التحديد المغناطيسي وتقوم بنفس العمل للأداة السابقة ولكن المضلع يتجه بشكل مغناطيسي نحو التعرجات ليتم التحديد بشكل انسيابي .

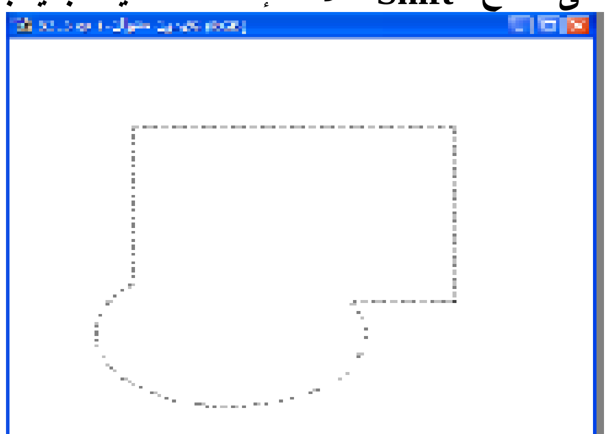
وجميع الأدوات السابقة تستخدم لتحديد المناطق الدقيقة التي تحتاج إلى حركات دقيقة لتحديد مثل تحديد الرأس في الصور التي يتم خلالها تحديد الرأس بشكل دقيق لغرض استخدام الرأس فقط للوحة .

تدريب

قم بفتح صورة لشخص ، ثم قم بتحديد رأسه بأدوات التحديد الثلاث السابقة ؟ [2]

ويمكن إضافة أو قص جزء من التحديد بواسطة أداة تحديد أخرى مع الضغط على أحد المفتاحين Alt أو Shift ، وذلك كما يلي :

لغرض زيادة التحديد أرسم التحديد المطلوب ثم قم بتحديد أداة تحديد أخرى أو نفس الأداة ، وعند الرسم إضغط على مفتاح Shift ، لاحظ إضافة التحديد الجديد بجوار السابق .



[1] راجع الصفحة 17 & 18

[2] لفتح الصورة أنقر على قائمة ملف ثم اختر فتح وحدد موقع الصورة من القرص D: .

أما في حالة الرغبة في إنقاص التحديد فنقوم بالضغط على مفتاح **Alt** عند الرسم .

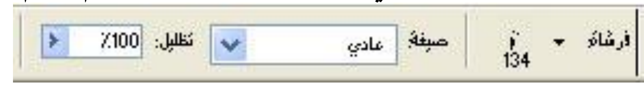


أداة التحديد العصا السحرية وهي أداة تقوم بتحديد منطقة لونية ، وذلك بالنقر على اللون المطلوب تحديده فيتم تحديد هذا اللون داخل الصورة ومنه يتم التغيير على هذا اللون حسب الحاجة .

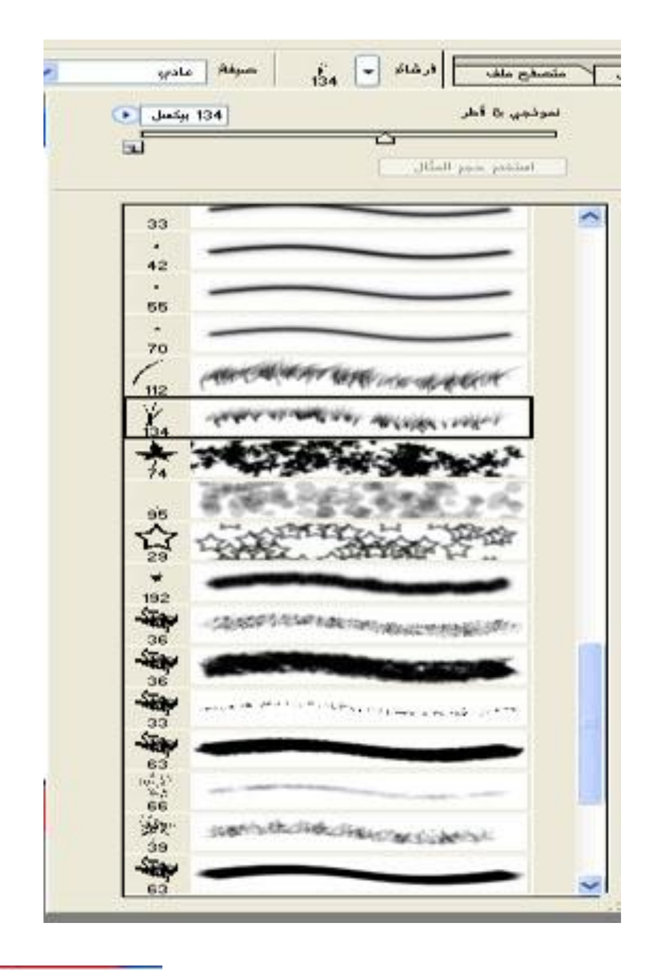
يمكن تحديد شفيفة نصية أو شفيفة ذات شكل بطريقة سهلة وذلك بالنقر على الشفيفة من لوح الطبقات مع الضغط على مفتاح **Ctrl** .

أداة التأطير تقوم بقطع الصورة بجميع طبقاته حسب التحديد المطلوب فيتم التحديد أولا على المنطقة المطلوب بقاءها ثم الضغط على مفتاح **ENTER** لتنفيذ القطع الصورة .

أداة القلم والفرشاة وهي تهتم بالرسم اليدوي كما في أداة القلم الموجودة في برنامج الرسام حيث تهتم بحركة اليد في حقل العمل مع وجود كمية كبيرة من التشكيلات التي يمكن أن تستخدم في الرسم . ويمكن استخدام مجموعة الفرش وذلك من الأمر فرشاة الموجود في شريط أدوات أداة الرسم القلم أو الفرشاة



نختار الأمر فرشاة [فرشاة] فتظهر مجموعة كبيرة من الفرش التي يمكن استخدامها ، وكذلك مقبض تكبير وتصغير الفرشاة [نموذجي و أطر 134 بيكسل]
نختار الفرشاة المناسبة وكذلك الحجم المناسب ثم نقوم بالرسم إما على هيئة نقاط متفرقة أو نقاط مستمرة .





أداة فرشاة السيرة والفرشاة الفنية الألية [أداة فرشاة السيرة Y / الفرشاة الفنية الآلية Y] تقوم كلتا الأداتين بمسح محتوى الشفائف حتى تصل إلى الشفيفة الخلفية حسب حركة الفرشاة في حقل العمل .

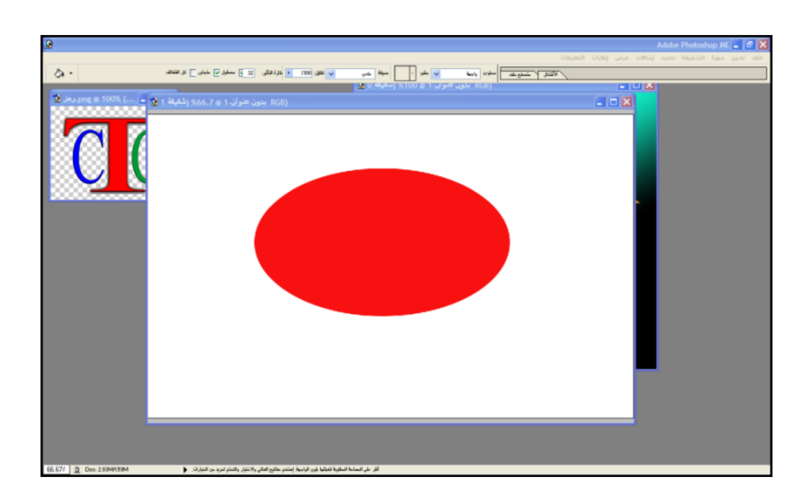
أداة التعبئة اللونية والتدرج اللوني [أداة التدرج G / أداة وعاء الدهان G] وتعتبر من أهم الأدوات في برنامج الفوتوشوب حيث تهتم بعملية تلوين المناطق المحددة .

أداة وعاء الدهان [أداة وعاء الدهان G] وهي تقوم بتلوين المنطقة بلون واحد فقط نقوم بتحديد منطقة داخل شفيفة ثم نختار أداة وعاء الدهان ومن ثم نحدد اللون من أداة اللون

بالنقر على مربع اللون الأمامي أي لون المقدمة تظهر نافذة الألوان نحدد اللون ثم موافق .



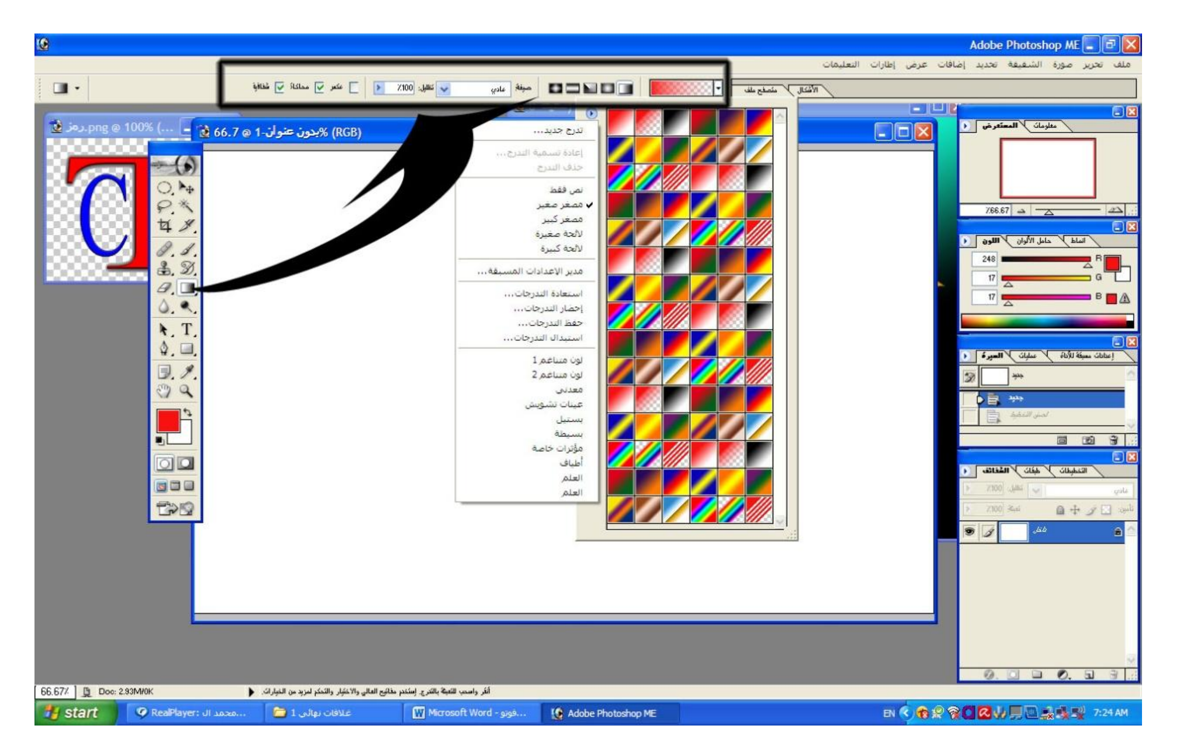

ثم نذهب إلى المنطقة المحددة داخل الشفيفة ونصب اللون عليها



وهذه هي الطريقة العامة لتلوين الأشكال المحددة ، يمكن تلوين شفيفة كاملة بدون تحديد المنطقة .

يمكن تلون مناطق محددة تحديد عشوائي عن طريق أداة التحديد حبل التحديد .

أدا التدرج اللوني [اداة التدرج G] تقوم بتلوين الأشكال أو الشفائف حسب تحديد لوني أي مزج بين لونين أو أكثر ، وذلك بالنقر علي الأداة مرة واحدة ثم الانتقال شريط أدوات هذه الأداة .

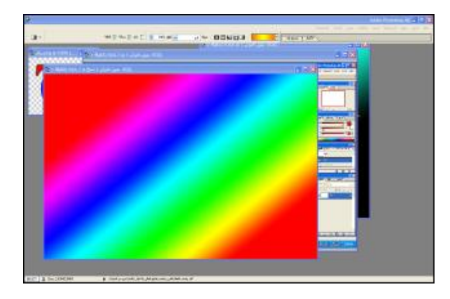


من شريط الأدوات هذا نستطيع التحكم بالتدرج

الأداة منتقي التدرج تقوم بعرض مجموعة كبيرة من التدرجات اللونية الجاهزة ما علينا سوى النقر على المثلث الصغير الموجود بجوار الأداة فتظهر مجموعة التدرجات



نختار التدرج المناسب ثم نذهب إلى ورقة العمل ونبدأ بسحب المؤشر بالنقر بالزر الأيسر على المناطقة المطلوب إضافة التدرج لها ، فنلاحظ أن التدرج ظهر في الورقة .



يمكن إضافة تدرجات جديدة على لوح التدرجات وذلك بالنقر على المثلث الصغير المجاور للوح الألوان فتظهر نافذة نحدد منها نوع التدرج المطلوب



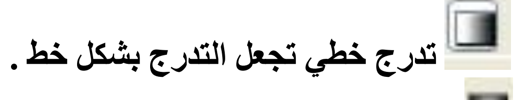
فتظهر رسالة لتحديد ما إذا كان المطلوب هو استبدال التدرجات الموجودة بالتدرجات الجديدة أم إضافة هذه التدرجات الجديدة إلى التدرجات الموجودة .




نختار موافق ثم نلاحظ ان هناك تدرجات جديدة ظهرة وفي حالة الرغبة في استعادة التدرجات الافتراضية الأساسية للبرنامج نختار الامر استعادة التدرجات




الأداة تقوم بتحديد شكل التحديد حسب أنماط كما يلي :



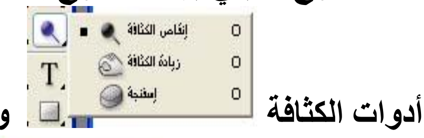
تدرج خطي تجعل التدرج بشكل خط .

تدرج شعاعي يجعل التدرج بشكل دائري .

تدرج زاوي يجعل التدرج شبيه بزاوية حادة .

تدرج معكوس يشبه الخطي لكن طبقتين أحداهما عكس الأخرى .

تدرج معيني يجعل التدرج بشكل معين حاد الزاوية .




أدوات الكثافة وهي تقوم بتغيير نسبة كثافة الألوان داخل الصورة بالزيادة أو النقصان ، تعمل على إنقاص الكثافة على الشريحة المحددة فتعمل على نقص كثافة الألوان الموجودة وذلك بختيار الأداة ، ثم تحديد حجم الفرشاة المصاحبة من شريط أدوات الأداة ثم مسح الصورة أو المنطقة المطلوب إنقاص كثافتها .

أما الأداة فهي عكس الأداة السابقة حيث تعمل على زيادة الكثافة .

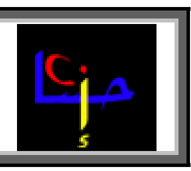
والأداة الثالثة أداة الاسفنجة تعمل امتصاص الألوان الزائدة وتعمل على توازن الألوان بالزيادة أو النقص حسب حدة اللون داخل الصورة .




أدوات التصحيح تعمل هتان الأداتان على تصحيح التشوهات التي تحصل في الصور مثل الصور ذات الخدوش ، وتعمل الأداتان بطريقة متشابهة .

أداة فرشاة المعالجة نختار الأداة ثم نحدد المنطقة السليمة مع الضغط على المفتاح ALT فتعمل الأداة على نسخ المنطقة السليمة ، ثم نترك مفتاح ALT ثم الانتقال إلى منطقة تالفة [ ذات خدوش ] ونضغط بالزر الأيسر عليها نلاحظ أن المؤشر يظهر في المنطقتين فيعمل على نسخ المنطقة الأولى السليمة إلى المنطقة الثانية التالفة .



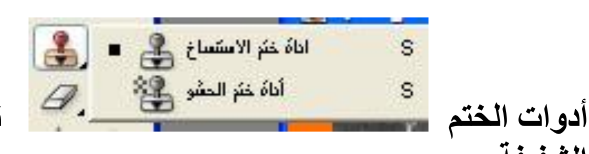


أداة **Patch** [أداة Patch] تعمل هذه الأداة بطريقة عكس السابقة ، لكنها تحقق نفس الهدف وهو تصحيح التشوهات ، نختار الأداة ثم نحدد المنطقة التالفة في الصورة ، ثم نسحب التحديد إلى منطقة سليمة فتعمل الأداة على نسخ المنطقة السليمة الثانية إلى المنطقة المشوهة الأولى ونلاحظ أن التحديد يعود إلى مكانة مع نسخ المنطقة الثانية .

أما في إصدار **CS5** تظهر أداة ثالثة هي أداة فرشاة معالجة التركيز [أداة فرشاة معالجة التركيز] تقوم بمعالجة التشوهات وبشكل مباشر ، ما عليك سوى اختيار الأداة ثم السحب بالزر الأيسر على المنطقة المشوهة ، تلاحظ عند السحب تلوين المنطقة بلون رمادي ولكن بعد ترك الفأرة نلاحظ أن التشوه أختفى .

تمرين : أستخدم الأدوات السابقة لتصحيح التشوه الموجود في الصورة التالية :
أفتح القرص **:C** ، ثم أفتح مجلد **Program fills** ، ثم افتح مجلد **Adobe** ، ثم أفتح مجلد **Sample** ، فتظهر مجموعة من صور الفوتوشوب الخاصة للتدريب استخدم الصورة المشوهة **Old Image** .

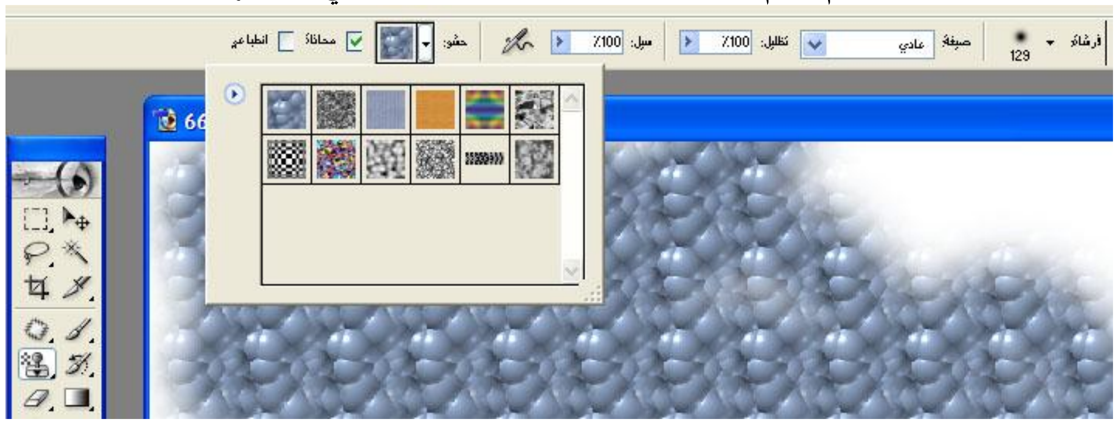
أدوات الختم



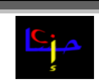

تعمل هاتان الأداتان على النسخ داخل الشفيفة .

أداة ختم الاستنساخ [أداة ختم الاستنساخ] يعمل على ختم منطقة داخل الشفيفة إلى منطقة أخرى ، اختار الأداة وقم بسحب المؤشر داخل الشفيفة فنلاحظ ظهور إشارة + تبعد عن المؤشر بمسافة صغيرة جدا تصل إلى سم تقريبا وعند السحب نلاحظ أن الأداة تنسخ المنطقة الموجودة عن إشارة + إلى منطقة المؤشر .

أما الأداة ختم الحشوة [أداة ختم الحشو] فتقوم بتعبئة المنطقة التي نحددها بالفأرة بحشوة جاهزة من الفوتوشوب فتظهر هذه الأنماط الجاهزة على شريط أدوات الختم فنختار النمط المناسب ثم نقوم بمعملية سحب المؤشر بالطريقة التي نحتاجها .









أدوات الممحاة تعمل هذه الأدوات على مسح محتوى الشفيفة حسب الاستخدام ، فأداة الممحاة تعمل على مسح محتوى الشفيفة بشكل مباشر ونهائي بمجرد اختيار الأداة وسحب الفأرة على الشفيفة فتعمل الأداة على مسح المنطقة التي مرت الفأرة عليها ، اما الأداة ممحاة الخلفية تعمل على مسح محتوى الشفيفة ولكن بدرجات حيث أنها لا تمسح المحتوى مباشرة ولكن تترك درجة خفيفة من الشفيفة أي تقوم بخفض التعبئة وزيادة الشفافية للمنطقة التي مر عليها المؤشر ، أما الأداة الممحاة السحرية تقوم بمسح منطقة ذات نطاق لوني واحد فنحدد اللون من الشفيفة فتقوم الأداة بمسح المناطق التي تحتوي هذا اللون من الشفيفة بالكامل وتشبه في عملها أداة العصا السحرية مع اختلاف أنها تمحو المنطقة المحددة بينما العصا السحرية تحدد المنطقة اللونية .

أدوات التشويه تعمل هذه الأدوات على إضافة مؤثرات خاصة على الشفيفة لدرجة التشوية في بعض الأحيان ، الأداة نقطة ماء تعمل على إضافة علامة مائية للصورة أو تمويه مائي للمنطقة المحددة ، اختار الأداة ثم قم بسحب الفأرة على الصورة فنلاحظ تمويه المنطقة المحددة بتمويه مائي ، أما الأداة التنقية تعمل على تنقية الصورة حسب لون محدد لدرجة كشط المنطقة وتشويهها ، ويفضل عند استخدام هذه الأداة الحذر عند السحب والسحب يكون لمرة واحدة تكفي ،

والأداة إصبع تعمل على سحب الشفيفة حسب اتجاه المؤشر بشكل عشوائي ، اختار الأداة ثم قم بسحب المؤشر في الشفيفة تلاحظ حركة المنطقة المحددة بشكل عشوائي مع اتجاه الفأرة كما في الشكل .



قبل



بعد

الجزء الثالث

أدوات الكتابة والأشكال وهي الأدوات التي تعمل على إضافة النصوص والأشكال لداخل حقل العمل ( الصورة ) .

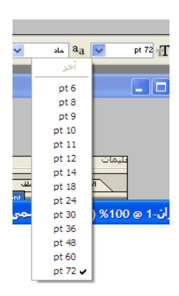
أداة الكتابة وتحتوي على أربع أدوات فرعية للكتابة

أداة النص وهي الأداة الأساسية للكتابة ، نختار الأداة ثم نضع المؤشر على ورقة العمل فنلاحظ ظهور شفيفة جديدة خاصة بالكتابة تستخدم للكتابة ونلاحظ أن بعض الأوامر التي تستخدم في الشفائف العادية لا يمكن أن تستخدم في هذا النوع من الشفائف ، نبدأ بالكتابة وفي هذا النمط تكون الكتابة بشكل أفقي وحسب نوع الخط وتحتوي الأداة على شريط أدوات النص



نلاحظ أنه عبارة عن شريط أدوات نص عادية يشبه أشرطة الأدوات لبرامج النصوص مثل الوورد

الأداة نوع الخط تحتوي على مجموعة كبيرة من الخطوط التي تستخدم في البرنامج سواء العربية أو الغربية

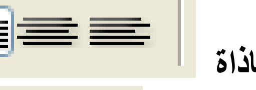


الأداة حجم الخط يقوم بتغيير حجم الخط تبدأ من 6 نقطة وتنتهي القائمة بالرقم 72 نقطة ويمكن زيادة الحجم إلى أكثر من ذلك عن طريق أداة التحويل الحر من قائمة تحرير أو بالضغط على مفتاحي CTRL+T فنلاحظ المقابض تحيط بالخط فنقوم بالسحب على أحد هذه المقابض بالزيادة أو النقصان حتى الحصور على المقاس المناسب ثم الضغط على مفتاح ENTER

وهذه هي الطريقة الشائعة لزيادة أو إنقاص أحجام الشفائف أو الأشكال أو التحديد .



الأداة نمط الخط تقوم بتغيير نمط الخط إلى النمط الحاد أو القوي أو الصقل .

الأداة محاذاة  لليسار أو اليمين أو التوسيط .

الأداة إتجاه الفقرة من اليسار إلى اليمين أو من اليمين إلى اليسار .

الأداة لون الخط يهتم بتغيير لون الخط بالنقر عليه ثم اختيار اللون المناسب .

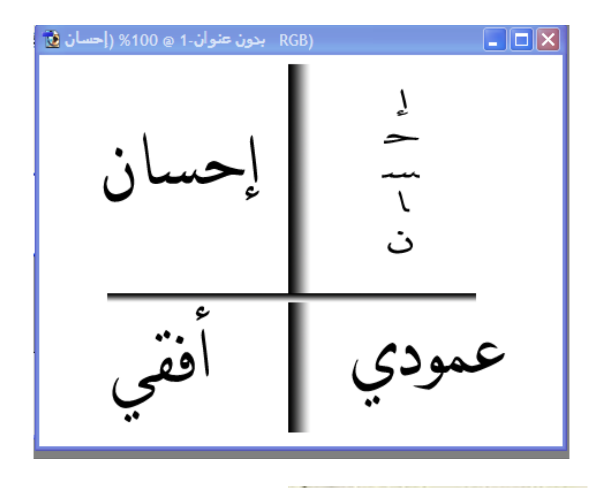
الأداة النص الملتوي عند النقر عليه تظهر نافذة تحتوي مجموعة كبيرة من الأشكال الملتوية التي تستخدم في إنشاء خطوط ملتوية نختار المناسب ثم موافق .



ويجب ملاحظة أن شريط الأدوات هذه لاينفذ الأوامر إلا عند تفعيل شفيفة النص .



أداة قناع النص أو النص العمودي [أداة قناع النص] تشبه الأداة السابقة إلا أن الكتابة تكون بشكل حروف عمودية وليست أفقية




أداة قناع النص الأفقي [أداة قناع النص الأفقي] تقوم هذه الأداة بتحويل النص إلى قناع ،

والقناع هو عبارة عن شفيفة بلون وردي تتحول إلى تحديد حسب الإدخال ، فمثلا باستخدام هذه الأداة تتحول الشفيفة إلى لون وردي ونبدأ بالكتابة بشكل عادي ثم ننقر على طبقة الكتابة التي تظهر كشفيفة عادية وليست شفيفة كتابة [شفيفة 1] فنلاحظ أن اللون الوردي اختفى وتظهر الكتابة كتحديد ، وبعدها نقوم بتلوين التحديد [ الكتابة ] بأداة التلوين أو التدرج اللوني [أداة التدرج] أو بختم الحشوة [أداة ختم الحشو]

أداة قناع النص العمودي [أداة قناع النص العمودي] هي نفس الأداة السابقة مع اختلاف نمط الحروف في الكتابة تكون مستقلة وعمودية وليست أفقية .

أدوات الأشكال تستخدم هذه الأدوات لإدراج أشكال مختلفة حسب الاختيار ، فمثلا تستخدم الأداة المستطيل لرسم مستطيل وبالمثل بقية الأدوات باستثناء الأداة اشكال الشخصي

ونلاحظ شريط أدوات الأداة المصاحب لها أنه يحتوي نفس الأدوات الموجودة ضمن القائمة المنسدلة من الأداة في صندوق الأدوات

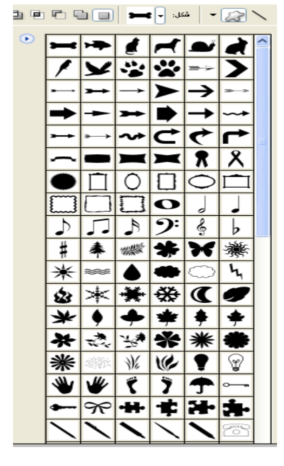





نختار الأداة ثم نبدأ بسحب الفأرة بالزر الأيسر على حقل العمل ( ورقة الرسم ) فنلاحظ ظهور طبقة أو شفيفة تحتوي الرسم ، هذه الشفيفة تظهر بشكل تلقائي أي من دون إدراج ، وهي تكون مختلفة عن الشفائف العادية حيث أنها تكون شفيفة قناع خاصة بالشكل المرسوم .

أما الأداة الشكل الشخصي فهي أوسع من سابقاتها من الأدوات حيث أنها تحتوي مجموعة كبيرة من الأشكال التلقائية المساعدة في الرسم

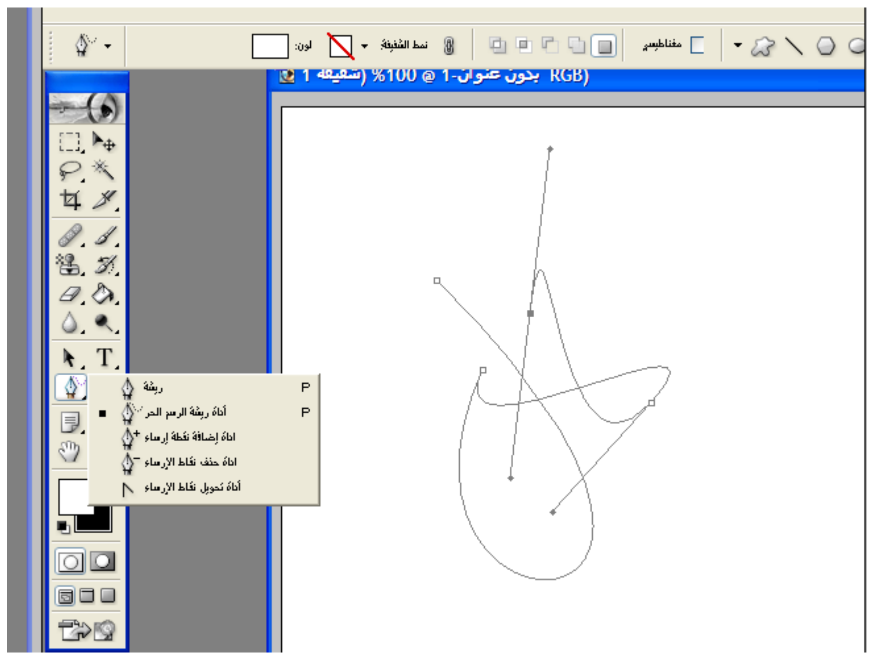
عند اختيار هذه الأداة يظهر في شريط الأدوات المصاحب أداة منتقي الأشكال الشخصية المجاور لكلمة شكل ، ننقر المثلث المجاور لها فنلاحظ ظهور قائمة منسدلة تحتوي على مجموعة كبيرة من الأشكال



تعتبر هذه الأشكال عناصر أساسية أثناء الرسم حيث تسهم في إضافة لمسات فنية جميلة .
نختار الشكل المناسب ثم نقوم برسمه على الورقة عن طريق سحب مؤشر الفأرة الأيسر داخل الورقة حسب الحجم المناسب
يمكن تغيير لون الشكل عن طريق أداة الألوان في شريط الأدوات وذلك بالنقر عليه ثم اختيار اللون المناسب .

ولحذف الشكل نقوم بحذف الشفيفة المرسوم عليها .

أدوات الريشة : تعمل هذه الأداة على رسم خطوط ذات التواءات مختلفة وبنقاط ارتكاز متعددة



أما أداة ريشة الرسم الحر فهي ترسم خطوط حرة بحسب حركة الفأرة داخل الورقة وبدون نقاط ارتكاز ، تقوم الأداة إضافة نقطة إرساء بعمل نقاط جديدة تستخدم كمحاور لرسم تستخدم في تغيير اتجاهات الرسم ، أما الأداة حذف نقاط الإرساء فتعمل على حذف تلك النقاط ، أما الأداة الأخيرة فهي أداة تحويل نقاط الإرساء تعمل على تحويل اتجاهات النقطة نفسها .
وتستخدم هذه الأدوات في إنشاء طبقة من المسارات التي يتم إنشاءها ، وتحفظ في لوح تخطيط حيث يمكن استخدامه فيما بعد كتحديد للجزء المرسوم .

سنقوم الأن برسم تخطيط لشكل البط الموجود في الصورة ضمن صور الفوتوشوب .
أفتح الصورة عبر المسار التالي

أفتح القرص **:C** ، ثم أفتح مجلد **Program fills** ، ثم افتح مجلد **Adobe** ، ثم أفتح مجلد **Sample** ، فتظهر مجموعة من صور الفوتوشوب الخاصة للتدريب استخدم صورة البط أو الصقر ، ضاعف الصورة لكي تحافظ على الصورة الأصل ثم أغلق الصورة الأصل والبدء العمل في الصورة المنسوخة ، اختار أداة الريشة ثم ابدا بتحديد الصورة عن طريق وضع نقاط الارساء ، عن طريق النقر بالزر الأيسر ، لاحظ في لوح الطبقات ظهور طبقة جديدة فوق الطبقة التي نعمل على تحديدها تقوم بتعبئة الشكل المرسوم بلون المقدمة ، وعند الانتهاء من التحديد أو الرسم نلاحظ أن الطبقة الجديدة تقوم بتغطية الطبقة التي قمنا بتحديدها بلون المقدمة ، قم بتعديل التحديد عن طريق نقاط الارساء وذلك باختيار الأداة تحويل نقاط الارساء ، بالنقر على النقطة فيظهر خط ذو اتجاهين غير أحد الاتجاهات حسب الاحتياج ثم الأخر

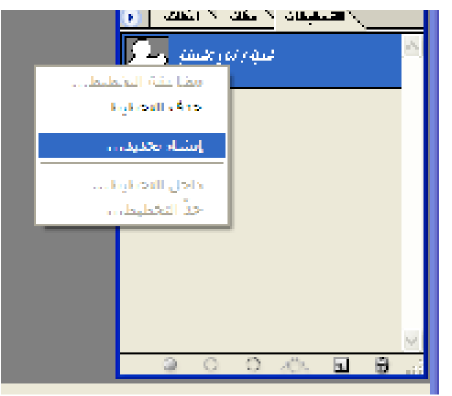


وعند الانتهاء لاحظ الطبقة الجديدة في لوحِ الطبقات ، تظهر كطبقة مستقلة تحوي لون المقدمة



يمكن استخدامه كمسار كما يلي :

اختار الشفيفة التي ظهر عليها الشكل المرسوم ، ثم انتقل إلى لوح التخطيطات لاحظ ظهور الطبقة كتخطيط إنقر بالزر الأيمن على التخطيط ثم اختار إنشاء تحديد



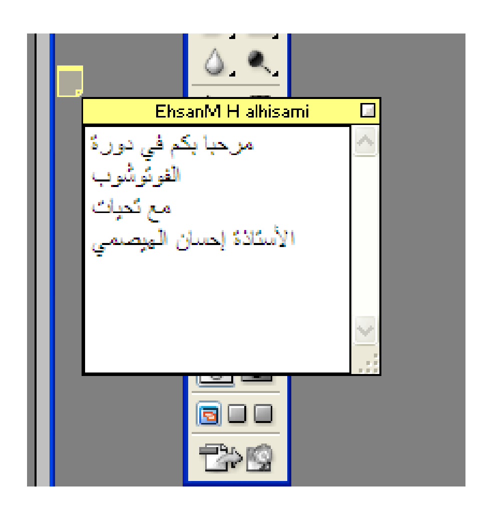
تظهر نافذة خيارات إنشاء تحديد




اختار موافق فتلاحظ أن المسار تحول إلى تحديد ، ويمكن العودة إلى الطبقات واستخدام التحديد كما نحتاج او إلغاءه .

الجزء الرابع

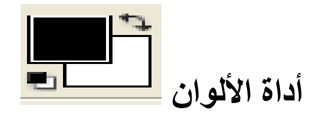
أدوات العرض داخل الشاشة تستخدم أداة الماصة لاختيار لون المقدمة وذلك بالنقر على المنطقة المطلوب اختيار لونها من حقل العمل فتظهر كلون للخلفية في مربع الألوان ، أما الأداة العدسة فهي تستخدم لتكبير حقل العمل وعند الرغبة بالعودة إلى الحجم الطبيعي ننقر على أداة العدسة نقراً مزدوجا ، أما الأداة الملاحظة فهي تستخدم لكتابة ملاحظات على واجهة البرنامج مثل حقوق النشر وغيرها ، انقر على الأداة تلاحظ ظهور مربع نص أكتب بداخلة ، ونلاحظ وجود مربع صغير مجاور لمربع النص هذا المربع الصغير عند النقر عليه بالأيمن يمكن التحكم بمربع النص مثل الإغلاق أو الحذف .




أداة اليد تقوم بتحريك المستند داخل لوح مستعرض إن كان حجم المستند أكبر من لوح المستعرض ، فعند تحريك المربع الأحمر في لوح مستعرض يتحرك المستند في حقل العمل إلى المنطقة المحددة .

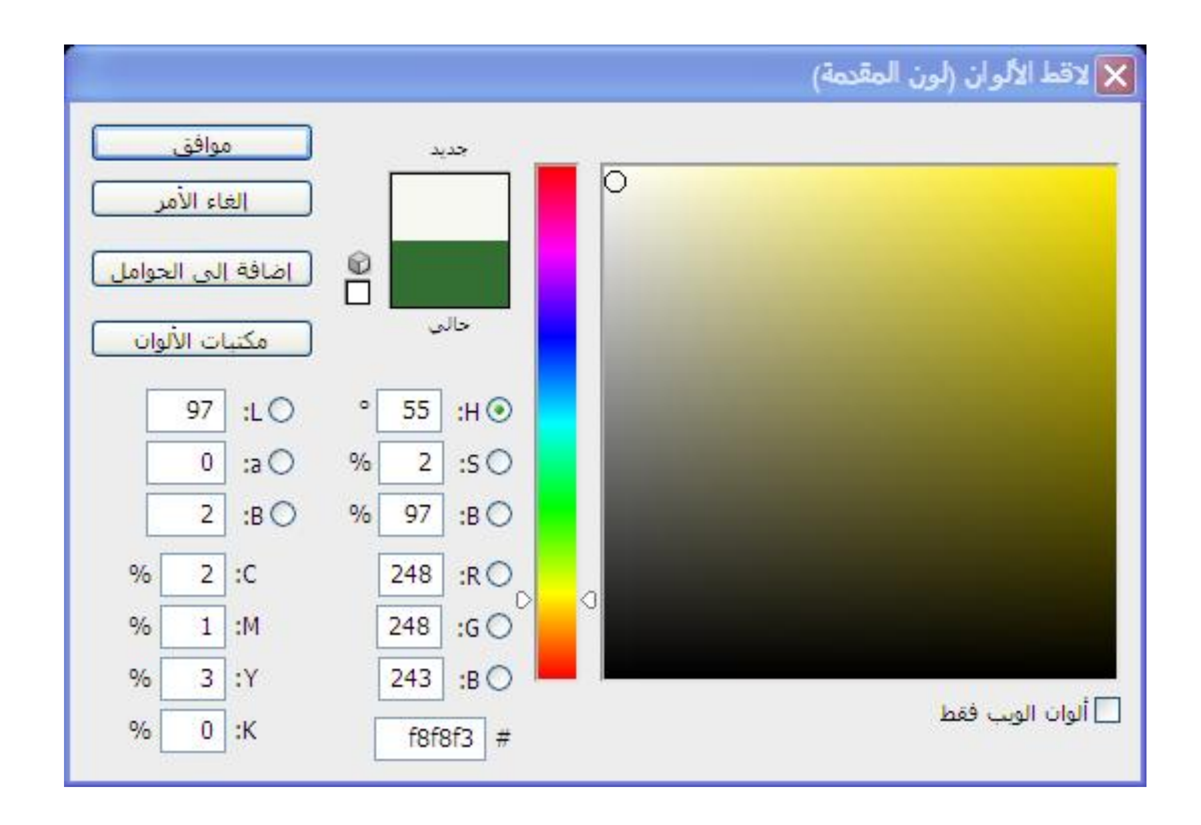


## الجزء الخامس



### أداة الألوان

**هي الأداة الأكثر استخداما في صندوق الأدوات حيث تكون مصاحب لأغلب أدوات الصندوق وهي تحتوي على نوعين من الألوان الأول وهو في المقدمة يسمى لون المقدمة أما الخلفي فيسمى لون الخلفية وهو يهتم بلون الشفيفة الخلفية ، أما لون المقدمة فهو المستخدم في أكثر التطبيقات لتغييره نضغط عليه فيظهر مستعرض الألوان نختار اللون ثم موافق .**

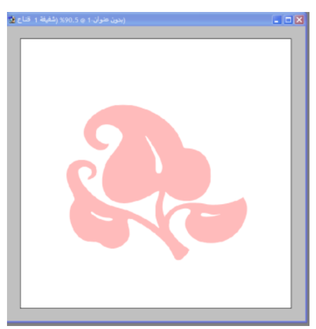



**أما السهم الموجود في ركن الأداة فيقوم بتبديل لون المقدمة إلى الخلفية والخلفية إلى المقدمة ، أما المربعان الصغيران الموجودان في مقابل السهم فتعمل على إرجاع الألوان في المقدمة و الخلفية إلى الألوان الافتراضية وهي الأسود للمقدمة والأبيض للخلفية .**

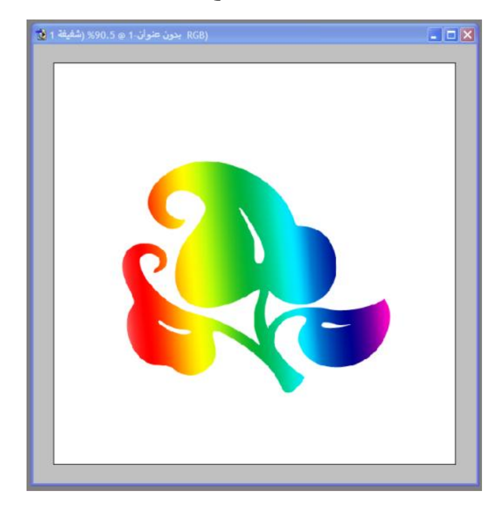
الجزء السادس
أدوات صيغ العرض

تتكون من صيغتين الصيغة العادية وصيغة القناع وهما تهتمان بجميع الطبقات داخل حقل العمل .

أداة الصيغة العادية وهي التي تظهر أثناء التعامل مع الفوتوشوب أي هي الصيغة الافتراضية للبرنامج وتظهر جميع الشفائف بشكلها الطبيعية ، أما أداة صيغة القناع تقوم هذه الأداة بتحويل العرض إلى القناع ، والقناع هنا يعني تحويل الشفيفة من الوضع الطبيعي إلى وضع التحديد أي ما سيتم من تطبيقات في هذا الوضع تتحول إلى تحديد .
اختار الأداة ، اختار أي أداة مثل أداة الشكل ، اختار الشكل المناسب ثم أرسمه ، لاحظ تحول لون الشكل المرسوم إلى لون وردي يعني أن القناع ظهر



انتقل إلى صيغة العرض العادية ، ماذا تلاحظ ؟؟؟؟؟؟؟؟؟؟؟؟؟
تحول الشكل المرسوم إلى تحديد معكوس ، تستطيع تطبيق أي تطبيق على التحديد مثل الألوان والتدرج .......... ، ولكن أنتبه التحديد معكوس أي ما سينفذ من تطبيق سيكون على المنطقة الخارجية من الشكل المرسوم ، ولغرض عكس التحديد إلى الشكل اختار القائمة تحديد ثم اختار الأمر قلب التحديد أو بالضغط على المفاتيح SHIFT + CTRL + I .



يمكن استخدام أداة الكتابة وختم الاستنساخ والفرش بكل أنواعها مع صيغة القناع .

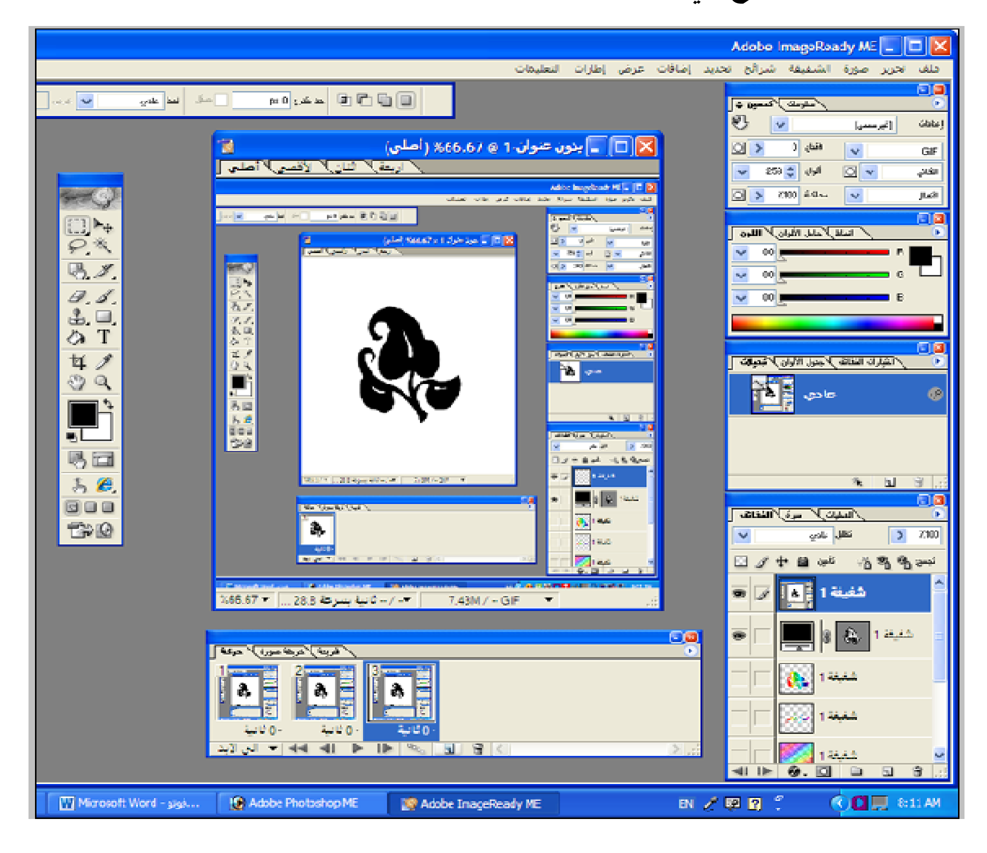
الجزء السابع
صيغ العرض داخل الشاشة

وهي ثلاث طرق للعرض داخل الشاشة .

صيغة التراكيب العادية وهي الصيغة الافتراضية للفوتوشوب حيث تظهر كل النوافذ والألواح بالشاشة ، أما صيغة كامل الشاشة مع شريط القوائم فهي تقوم بتكبير العرض بشكل بسيط مع حذف أشرطة العناوين من نافذة البرنامج ومن إطار نافذة حقل العمل مع تحويل خلفية التطبيق إلى اللون الرمادي ، أما صيغة كامل الشاشة تظهر الصورة بشكل مكبر ويختفي منها شريط العنوان ، وكذلك يختفي شريط العنوان وشريط القوائم للبرنامج وتتحول خلفية التطبيق إلى اللون الأسود .

الجزء الثامن

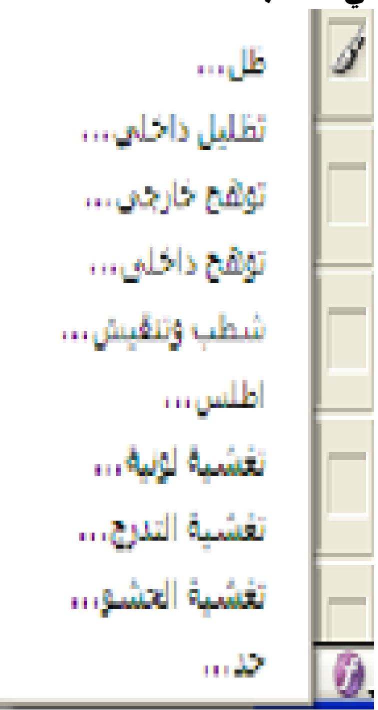
الانتقال إلى برنامج ImageReady وهو البرنامج المرافق لبرنامج الفوتوشوب ، وهو يهتم بإنشاء الصور المتحركة البسيطة معتمداً على الصور التي تم إنشاءها ببرنامج الفوتوشوب ، و واجهة البرنامج تشبه كثيرا واجهة برنامج الفوتوشوب .
وسوف نتناول هذا البرنامج في نهاية هذا الكتاب .



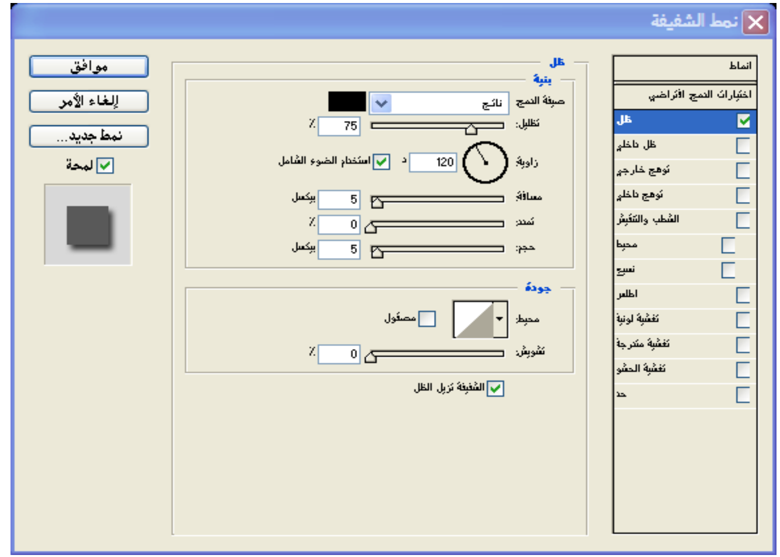
الدرس السادس

إضافة أنماط لطبقات **Add a Lear Style**

يمكن إضافة لمسات فنية جميلة على الطبقات التي تحتوي نصوص أو رسوم بالفرش أو اشكال وذلك من لوح طبقات بالنقر على الأمر أنماط لطبقات فتظهر مجموعة من الأنماط التي تسهم في إظهار الطبقة بشكل فني مناسب

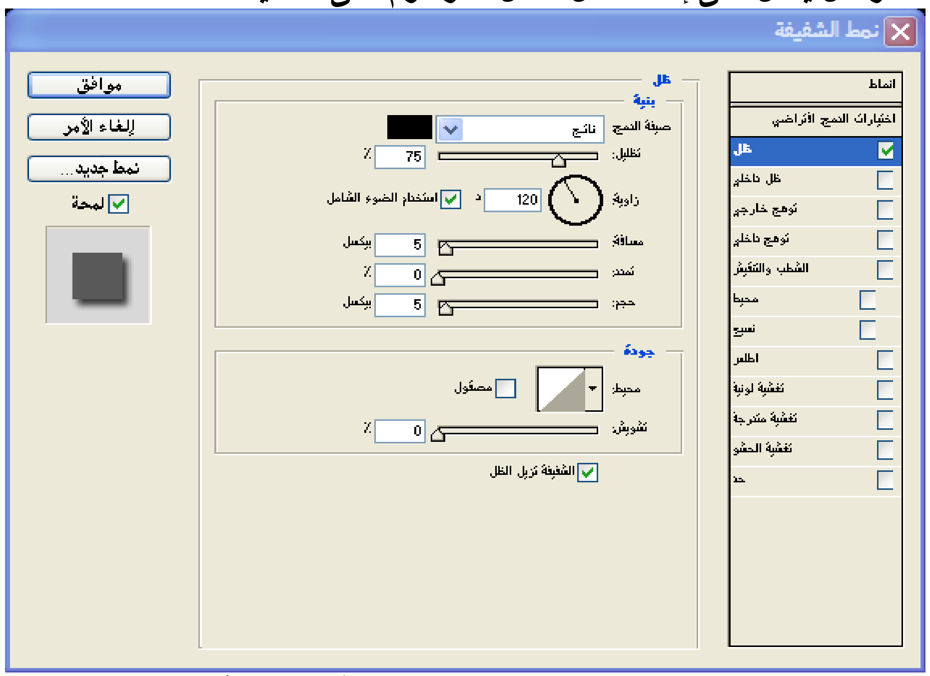



وتعمل هذه الأمر على جميع أنواع الطبقات باستثناء الطبقة الخلفية ، وعند اختيار أحد هذه الأوامر تظهر نافذة مشتركة لكل الأوامر نستطيع من خلالها تغيير الإعدادات للأداة حسب الحاجة .



**تظهر الأنماط في الجهة اليمني للنافذة بينما إعدادات النمط تكون في الوسط ، ونلاحظ أن الإعدادات تكون متشابهة تقريبا في جميع الأنماط ، نقوم بتغيير هذه الإعدادات وبما يناسب مع احتياجنا ثم موافق ، وعند الرغبة في إلغاء هذا النمط نقوم باختياره مرة ثانية ثم نلغي تفعيل هذا النمط بالنقر على إشارة / الموجودة في جهة الأنماط المقابلة للنمط المطلوب حذفة ، ثم موافق .**

**أولاً : الأمر ظل يعمل على إضافة ظل لشكل المرسوم على الشفيفة**




**ويمكن تغيير لون الظل من مربع لون الظل المجاور لصيغة الدمج ، أما مقبض تظليل فيعمل على زيادة كثافة لون الظل أو إنقاصها فإذا كان الرقم 100% فهذا يعني أن لون الظل غامق ، وكلما نقص العدد بسحب المقبض جهة اليسار كلما ازدادت شفافيته إلى أن ينتهي عند الرقم 0 ،**

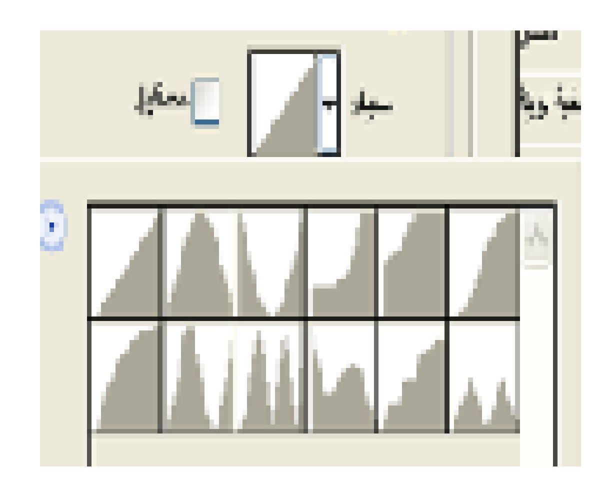
**الأمر زاوية تعمل على تغيير زاوية الظل مقارنة بالشكل أو النص المطلوب إضافة ظل له . ويمكن تغيير الزاوية بالنقر على محيط الدائرة المرسومة أو بكتابة رقم الزاوية في مربع الرقم المجاور .**

**الأمر مسافة تعني المسافة التي يبعد الظل عن الشكل أو النص ويمكن زيادة المسافة أو إنقاصها بتحريك المقبض أو بكتابة الرقم في مربع الرقم .**

**الأمر تمدد يعنى تمدد الظل حول الشكل .**

**الأمر حجم يعني حجم الظل وبالمثل يمكن زيادته أو إنقاصه من المقبض أو من مربع الرقم .**

**الأمر محيط تبين الشكل الخارجي للظل أي الشكل الذي سيحيط بالشكل بسبب الظل ، وهي أنواع نختار المناسب منها .**



أما تشويش [شريط التشويش] فيقوم بتشويش الظل وتحويله إلى نقاط عشوائية يمكن زيادة نسبة التشويش أو إنقاصها عن طريق المقبض أو مربع الأرقام .

اختار الاعدادات المناسبة ثم موافق فتلاحظ ظهورها على الشفيفة المحددة .

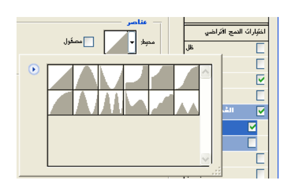
ثانياً : ظل داخلي ويقوم بإضافة ظل أيضاً لكن في المناطق الداخلية للنص أو الشكل ، والأوامر للأداة تشبه أدوات الظل الخارجي تماماً .

ثالثاً : توهج خارجي يقوم بإضافة توهج للنص أو الشكل ، وأدواته تشبه أيضا أدوات الظل مع إضافة إمكانية اختيار تدرج لوني بالإضافة إلى اللون .

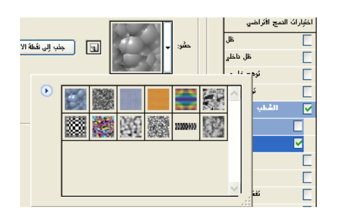
رابعاً : توهج داخلي شبيه بالتوهج الخارجي لكن نطاق عمله داخل الشكل وليس خارجه .




خامساً : الشطب والتنقيش يهتم هذا الأمر بحواف الشكل أو النص فيعمل على شطبه حسب نوع الشطب ويحتوي على أمرين فرعيين هما محيط ونسيج .



محيط هي الافتراضية لشطب وتحتوي على مجموعة من الأنماط حسب الاحتياج .



أما نسيج فهي تحتوي على مجموعة من الحشوات

سادساً : أطلس يقوم بإضافة انبعاج لوني بسيط على النص أو الشكل المرسوم ، وأدواته تشبه سابقاتها من الأوامر .




سابعاً : تغشية لونيه ، تعمل على إضافة طبقة لونية على النص أو الشكل المرسوم وهي تشبه تماماً الأمر تعبئة لونية .

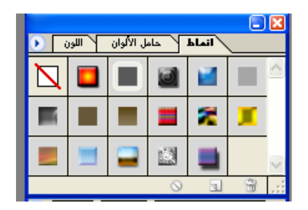
ثامناً : تغشية متدرجة يقوم بإضافة طبقة لونية ولكن بصيغة التدرج .

تاسعاً : تغشية الحشو بالمثل تعمل على إضافة طبقة لونية ولكن بصيغة الحشو .

عاشراً : حد يعمل على تأطير النص أو الشكل بخط ، وهو على أنواع حسب الموقع إما في الداخل أو الخارج أو توسيط

نلاحظ في الطبقات التي تم إضافة نمط لها أنه يظهر مثلث صغير في لوح الطبقات عند النقر عليه تظهر هذه الأنماط ، ويمكن من خلالها تغيير إعداداتها .





يمكن الاستعانة بالأنماط الجاهزة المعدة مسبقاً ضمن برنامج الفوتوشوب واستخدامها بشكل أسهل عن طريق اختيار النمط مرة واحدة فتظهر جميع المؤثرات المصممة مسبقاً .

من لوح الألوان اختار التبويب انماط ، تظهر مجموعة كبيرة من الانماط ، قم باختيار أي من هذه الأنماط تلاحظ أنه ينفذ على النص أو الشكل المحدد .



**تغيير نوع الطبقات**

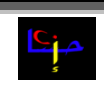
**الطبقات [ الشفائف ] على أنواع منها الافتراضي المنقط وطبقات الكتابة والأشكال المرسومة ، ونلاحظ أن بعض الأوامر لا تنفذ على طبقات الكتابة والأشكال ولذلك نقوم بتغيير نوع الشفيفة إلى نوع المنقط وذلك بالنقر على الشفيفة من لوح الشفائف بالزر الأيمن واختيار تنقيط الشفيفة تنقيط الشفيفة فتتحول الشفيفة إلى شفيفة عادية تقبل كل الأوامر ، وهنا ننتبه إلى أن الشفيفة بعد التنقيط لا يمكن أن تقبل أوامر الشكل أو الكتابة لتعديل .**

**الحفر داخل الصور بنص أو شكل :**
**يمكن وضع نص محفور داخل صورة أو شكل ، فيظهر كان الصورة محفورة بهذا النص أو الشكل**




**ويمكن عمل ذلك كما يلي ، أفتح الصورة ثم قم بالكتابة أو رسم الشكل ، حدد شفيفة الكتابة بالضغط على مفتاح Ctrl مع الضغط مرة واحدة بالزر الأيسر ، أنتقل إلى شفيفة الصورة ، أنسخ التحديد Ctrl + C ، ثم ألصق التحديد Ctrl + V ، فتظهر شفيفة جديدة بداخلها التحديد المنسوخ أي يظهر جزء من الصورة فقط في منطقة التحديد ، إخفي شفيفة الكتابة أو الشكل المرسوم ، قم بإضافة مؤثر [ ظل أو شطب وتنقيش ] إلى الشفيفة الجديدة المنسوخة .**
**تدريبات**





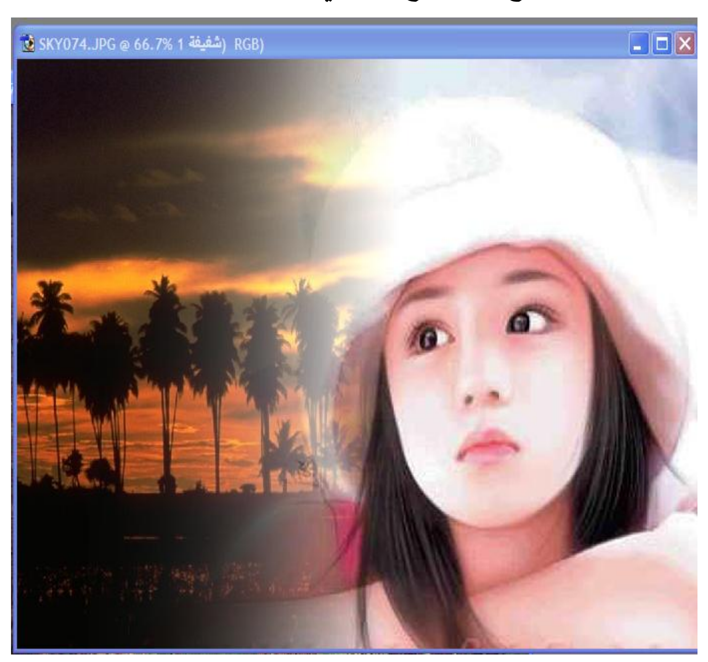


قم بدمج الصور كما في الأشكال التالية :

باستخدام أداة التحديد و أداة التظليل الموجودة في لوح الطبقات تظليل: 100٪




باستخدام أداة تحرير بصيغة القناع والتدرج اللوني .




الدرس السابع
شريط القوائم في الفوتوشوب

سنتناول في البند التالي أهم الأوامر الموجودة ضمن شريط القوائم لبرنامج الفوتوشوب .

**أولاً قائمة ملف**

تحتوي قائمة ملف على مجموعة من الأوامر الهامة التي توجد في قائمة ملف في جميع البرامج وهي :

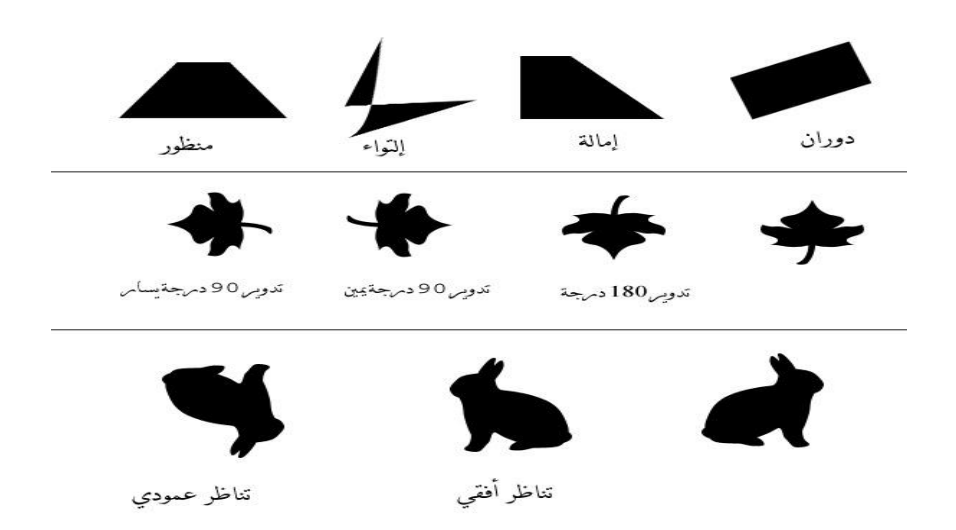
- فتح Ctrl + O يعمل على فتح ملف مخزن داخل الأقراص ويقوم بفتح صورة أيضاً .
- جديد Ctrl + N يقوم بإنشاء حقل عمل جديد .
- تصفح Ctrl + Shift + O يشبه في عمله من برنامج المستكشف حيث تظهر نافذة مستكشف داخل برنامج الفوتوشوب ومنه يمكننا التصفح و اختيار الملف المطلوب .
- فتح كنوع Alt + Ctrl + O يفتح الملفات المحفوظة بامتداد الفوتوشوب - PSD PDD
- فتح الحديث يفتح الملفات الأخيرة التي تم فتحها في الجلسات الأخيرة من هذه الجلسة
- إقفال Ctrl + W يقوم بإقفال ( إغلاق) الملف مع الحفظ
- حفظ Ctrl + S يقوم بعملية الحفظ .
- حفظ باسم Ctrl + Shift + S يقوم بعملية الحفظ أيضاً ويمكن تغيير الاسم او الموقع بعد الحفظ الأول ، وعملية الحفظ تتم على عدة أنواع من الامتدادات ولكن الأهم هما نوعان من الحفظ
  - الأول بامتداد الفوتوشوب الذي يجعل حقل العمل مفتوح وقابل للتعديل وهو الامتداد PSD –PDD .
  - والنوع الثاني وهو امتداد الصور الذي يجعل حقل العمل كطبقة واحدة أي يقوم بتسطيح جميع طبقات الحقل ويحولها إلى طبقة واحدة غير قابلة للتعديل ، ويستخدم هذا الأمر في الحفظ النهائي للعمل ولغرض إخراجه كصورة ، وهذا الامتداد هو( JPEG(JPG, JPEG, JPE .
  - يمكن الحفظ بامتداد PNG الذي يحفظ الشفافية للعمل ، ويستفاد منه في تصميم الشعارات بخلفية شفافة ، بعكس الامتدادات السابقة التي تقوم بتعبئة الخلفية الشفافة بلون أبيض .
- حفظ النسيج العالمي يقوم أيضا بحفظ العمل ولكن بامتداد gif الذي يستخدم في التصاميم المتحركة .
- إعداد الطباعة يبين بأوامر الطباعة مثل اتجاه الورقة أفقي أم عمودي وكذلك عدد النسخ وغيرها من الأوامر
- طباعة مع المعاينة ويوضح الشكل النهائي للعمل قبل الطباعة ثم الطباعة .
- طباعة يقوم بطباعة حقل العمل .
- إنهاء يعمل على إنهاء العمل وإغلاق برنامج الفوتوشوب

**ثانيا قائمة تحرير** : وتحتوي على مجموعة كبيرة من الأوامر وسنهتم بالأهم

- تعبئة يعمل على تعبئة الشفيفة بلون أو حشو




- ☒ حد يعمل على رسم خط يحيط بالمجال المستخدم في الشفيفة أو بالشفيفة كاملة .
- ☒ تحويل حر Ctrl + T يقوم بتحويل الشفيفة وتغيير حجمها ، فيظهر اطار يحتوي مقابض ، وعن طريق المقابض يمكن التحكم بحجم الشفيفة ، ويمكن تفعيله عن طريق الضغط على مفتاح Enter أو إلغاء الأمر بالضغط على مفتاح ESC .
- ☒ تحويل يشبه تحويل حر لكن مع إمكانيات إضافية
  - تناسب يشبه تحويل حر تماما
  - دوران يعمل على دوران الشكل بالاتجاه الذي نريده
  - إماله يعمل على تغير ميول أحد الأضلاع حسب السحب على المقبض المجاور
  - إلتواء يعمل على لي الشكل و يسهم في إلتواءه .
  - منظور يعمل على تغيير حجم واتجاه ضلعين متقابلين بنفس النسبة
  - تدوير 180 درجة يدير الشكل بدرجة 180
  - تدوير 90 درجة يمين أو يسار مثل السابق يدير الشكل 90 درجة حسب الاتجاه
  - تناظر أفقي وعمودي تعمل على قلب الشكل بالكامل أما قلب أفقي أو عمودي ، وفي إصدار CS5 تسمى قلب أفقي وعمودي .

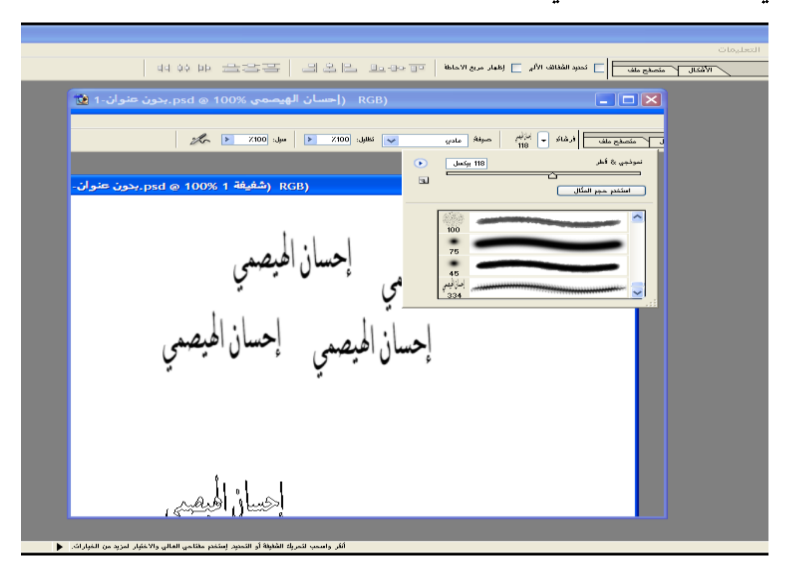



- ☒ تحديد الفرشاة تعمل على إنشاء فرشاة جديدة حسب الطلب وهنا سنتعرف على كيفية إنشاء فرشاة نصية أو من شكل ، نرسم الشكل أو نكتب النص المطلوب ثم نحدد ، يمكن التحديد عن طريق النقر على مفتاح Ctrl مع الضغط على الشفيفة مرة واحدة ،

نختار من قائمة إدراج الامر تحديد الفرشاة ، تظهر نافذة نكتب بداخلها أسم الفرشاة ثم موافق




نختار الأداة فرشاة ثم نحدد من شريط الأدوات الخاص بها نوع الفرشاة ونلاحظ أن الفرشاة التي أنشأنها تظهر في نهاية القائمة المنسدلة .



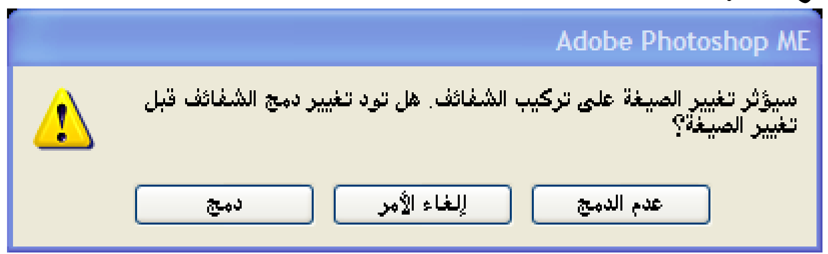

☒ تحديد الحشو تقوم بإنشاء حشوة جديدة أما نصية أو حسب الشكل المرسوم وبنفس الطريقة يتم الإنشاء مع الاختلاف أننا لا نقوم بعملية التحديد ويجب أن يكون النص أو الشكل ملء حقل العمل ، ويفضل عمل تأطير إن كان الشكل أو النص ذو حجم صغير .



ثالثاً : القائمة صورة

تهتم هذه القائمة بالصورة بشكل عام أي بحقل العمل ولعل من أهم الأوامر الموجودة فيها هي الأوامر التي تهتم بصيغة الألوان ودرجاته .

- صيغة : تحتوي على مجموعة من الأوامر أهمها درجات الرمادي التي تقوم بتحويل الصورة الملونة إلى صورة بدرجة الرمادي وننتبه هنا أنه إذا كانت الصورة تحتوي على عدة طبقات فإن رسالة ستظهر بالمطالبة بدمج الصورة ، الدمج هنا يعني تحويل الصورة ذات الطبقات المتعددة إلى صورة بطبقة واحدة أي يقوم بدمج جميع الطبقات في طبقة واحدة .




وفي حالة الرغبة بعدم الدمج نختار عدم الدمج ، نلاحظ أن الصورة تحولت من الألوان المتعددة إلى اللون الرمادي .

هنا سنقف قليلا مع هذا التطبيق

إضافة لون إلى صورة بدرجة الرمادي

قم بإدراج صورة بدرجة الرمادي أو أي صورة ملونة ثم حولها إلى درجة الرمادي ،ثم قم بإعادة درجة الألوان من قائمة صورة اختار صيغة ثم ألوان الشاشة RGB قم بتحديد جزء من هذه الصورة لغرض تلوينه ، ثم على شفيفة جديدة قم بتعبئة المنطقة المحددة بأي لون ولاحظ أن اللون لا يعطي الصورة جمالا بل على العكس ، وهنا نختار من لوح الطبقات الأمر لون



لاحظ أن اللون يندمج مع الصورة ، وهذه هي الطريقة التي يتم بها تلوين الصور الرمادية .

- ضوابط تعمل على ضبط حدة الألوان داخل الصورة وجميعها تقريبا تعمل بنفس الهدف ولعل من أهم أوامر ضوابط هو الأمر صبغة / إشباع ، تعمل على تشبيع الصورة بلون معين

نقوم بسحب المقابض فيعمل هذا الأمر على إشباع الصورة أو الشفيفة بطبقة لونية حسب اللون المنتقى .

- تطبيق صورة يقوم هذا الأمر بنسخ جميع الشفائف ولصقها إلى الشفيفة المحددة فتظهر جميع الشفائف منسوخه بداخلها وهو يشبه الأمر تسطيح لكن الفرق أن تطبيق صورة لا يدمج الطبقات ولكن ينسخها إلى إحدى هذه الطبقات .
- تقليم يشبه الأداة تأطير حيث يقوم بقص المناطق البيضاء الفارغة من أطراف الصورة بشكل آلي وبدون تحديد ، فقط أختار الأمر تقليم فتلاحظ قص المناطق البيضاء من أطراف حقل العمل

تدريب
قم بتصميم شكل يشبه الشكل التالي :



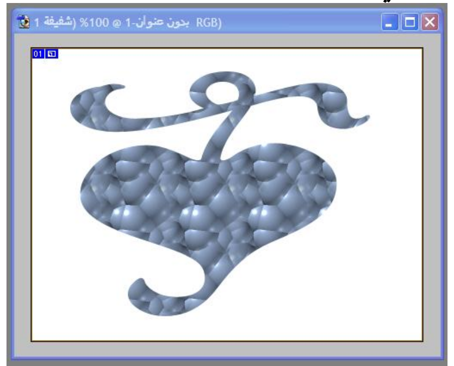
رابعا القائمة الشفيفة

تهتم هذه القائمة بالشفيفة المحددة في لوح الشفائف ، ولعل من أهم أوامر هذه القائمة هو شفيفة تعبئة جديد حيث يقوم بإدراج شفيفة ذات تعبئة لونية أو تدرج لوني أو حشوة .

تغيير محتوى الشفيفة يقوم بتغيير النمط اللوني لشفيفة حسب الاختيار

تجميع مع السابق يقوم بتجميع الشفيفة المحددة مع الشفيفة التي تسبقها ، وهنا سنقف قليلا مع هذا التطبيق :

إنشاء شفيفة وارسم بداخلها أي شكل وليكن شكل القلب أو أكتب عليها اسمك ثم قم بتنقيط الشفيفة ، إنشاء شفيفة جديدة ثم قم بتعبئتها بلون أو حشو أو تدرج لوني أو صورة جاهزة ، ضعها فوق شفيفة القلب ، حدد الشفيفة المعبئة من لوح الشفائف بالنقر عليها مرة واحدة بالزر الأيسر ، ثم اختار الأمر تجميع مع السابق من قائمة الشفيفة أو اضغط على مفتاحي Ctrl + G لاحظ اختفاء الشفيفة العلياء من الصورة وتعبئة الشكل المرسوم في الشفيفة السفلى بنفس التعبئة الموجودة في الشفيفة المختفية .



دمج إلى أسفل Ctrl+E يدمج الشفيفة المحددة مع الشفيفة السابقة مثل تجميع مع السابق لكن الدمج كامل لشفائف .

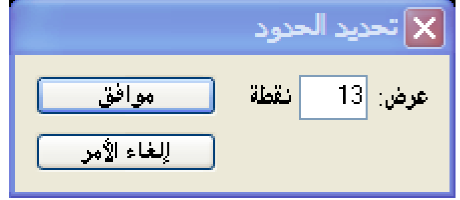
دمج مرئي Ctrl+Shift+E يدمج الشفيفة المحددة مع جميع الشفائف التي تليها من أسفل

تسطيح يدمج جميع الشفائف داخل لوح الشفائف في شفيفة واحدة .

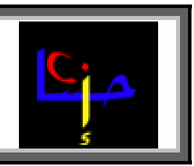
خامساً القائمة تحديد

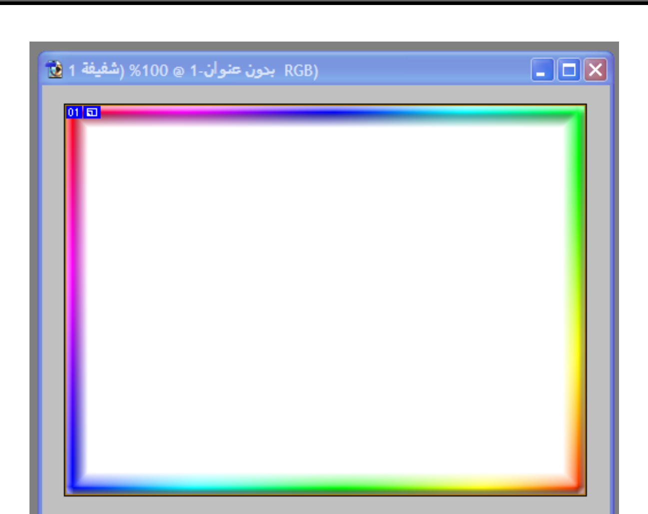
هذه القائمة هي التي تهتم بأوامر التحديد مثل تحديد الكل أو إلغاء التحديد أو قلب التحديد التي تم تناولها في الدروس السابقة ، والأمر الأكثر أهمية هنا هو الأمر

تعديل ومن تعديل الأمر حزام في إصدار 7 والأمر حدود في الإصدار CS5 الذي يعمل على تأطير الصورة ببرواز ويتم ذلك كما يلي : حدد الكل Ctrl + A ثم من قائمة تحديد اختار الأمر تعديل ثم حزام تظهر نافذة حدد منها حجم الحزام المطلوب كبرواز للصورة وليكن 13




ثم موافق ، اختار أداة التدرج اللوني ثم قم بتعبئة التحديد بالتدرج ولاحظ البرواز الناتج يمكن إضافة مؤثرات مثل الشطب والتنقيش أو أي مؤثر






حفظ التحديد واستعادة التحديد : يقوم بحفظ التحديد لتطبيقات أخرى ويتم ذلك كما يلي ، قم بإنشاء التحديد ثم اختار من قائمة تحديد الأمر حفظ التحديد تظهر نافذة الحفظ أكتب اسم للتحديد ثم موافق




أفتح ملف أخر ثم من قائمة تحديد اختار الأمر استعادة التحديد [ تحميل التحديد كما هو في إصدارCS5 ] حدد اسم التحديد المحفوظ وهنا ستظهر جميع التحديدات المحفوظة باسم الفا 1




ثم موافق لاحظ ظهور التحديد في الملف الجديد ، وهنا يجب الانتباه إلى أنه يجب أن يكون الملف الذي يحتوي التحديد المحفوظ مفتوح لتطبيق التحديد في ملفات أخرى .

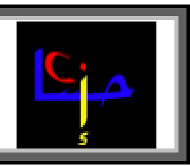
سادسا القائمة إضافات [ الفلاتر ] المرشح



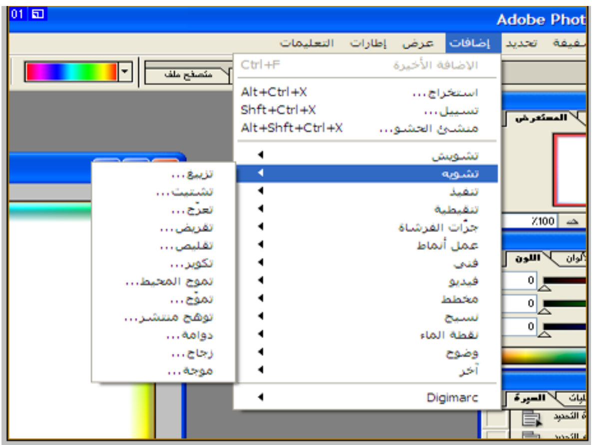








تسمى إضافات في إصدار 7 ، وتسمى المرشح في إصدار CS5
وهي القائمة التي تعطي للعمل الفني رونق وجمال حيث تضيف للصورة التي نتعامل معها شيء من الجاذبية ، والفلاتر متعددة وكثيرة وتستخدم في أغراض كثيرة وتنفذ على عموم الشفيفة المفعلة .



مثلا سنقوم هنا برسم خط منحني بتعرجات متعددة حسب الطلب كما يلي :
نرسم خط مستقيم من الأداة شكل في شفيفة مستقلة ، ثم ننقط الشفيفة ، ثم نختار من القائمة إضافات الأمر تشويه ثم نختار من القائمة المنسدلة الأمر تقريض فتظهر نافذة نحدد عليها عدد العرجات بالنقر بالزر الأيسر على الخط ثم السحب حسب الحاجة .

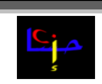


نختار موافق فنلاحظ أن الخط المستقيم قد تعرج حسب المخطط الذي قمنا به



قم بتطبيق جميع الإضافات الموجودة في القائمة ولاحظ عملها .
سابعا : أبعاد ثلاثية في إصدار CS5



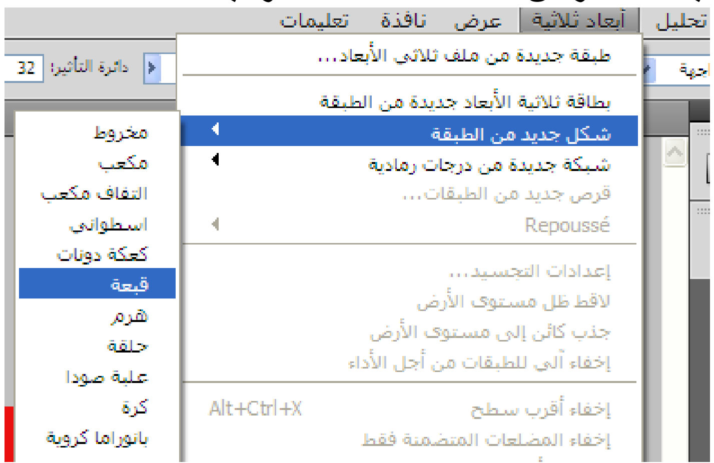




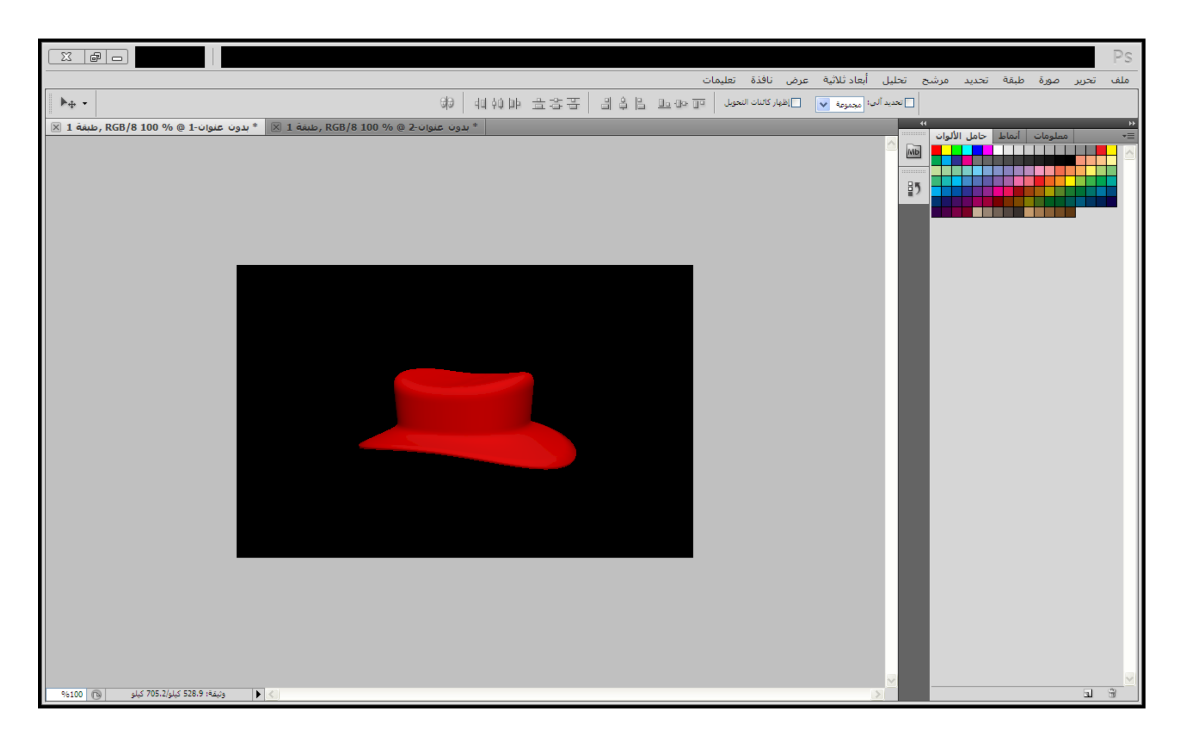
تعمل هذه القائمة على تحويل الشكل أو الشفيفة من النمط المستوي إلى النمط الثلاثي الأبعاد 3D ، بشكل بسيط وأنيق وبدون بذل أي جهد كما هو في الإصدارات السابقة للفوتوشوب .

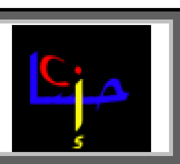
ولنقم بهذا التدريب :

قم بإنشاء حقل عمل جديد ، قم بتلوين الخلفية بأي لون وليكن اللون الأسود ، قم بإنشاء شفيفة جديدة ولونها بأي لون أخر وليكن اللون الأحمر ، اختار القائمة ابعاد ثلاثية ، اختار منها الأمر شكل جديد من الطبقة ، اختار من القائمة المنسدلة الأمر قبعة




لاحظ أن الشفيفة المفعلة تحول شكلها إلى قبعة ثلاثية الأبعاد وبمنتهى السهولة والروعة ، يمكن استخدام جميع الأوامر المنسدلة من الأمر شكل جديد من الطبقة .




**يوجد في صندوق الأدوات في الاصدار CS5 أداتان تستخدمان فقط مع الطبقات الثلاثية الأبعاد**
**تعمل هاتان الأداتان على لف وتغيير اتجاهات الشفيفة الثلاثية الأبعاد .**
**ولكن إذا كانت هذه الشفيفة ليست ثلاثية أبعاد ، يجب علينا أولا تحويلها إلى شفيفة ثلاثية الأبعاد وذلك من القائمة أبعاد ثلاثية اختار الأمر بطاقة ثلاثية الأبعاد جديدة من الطبقة ، وهنا تتحول الشفيفة إلى شفيفة ثلاثية الأبعاد يمكن استخدام الأدوات السابقة معها .**

**تدريب**
**قم بتصميم كرت دعوة يشبه الكرت التالي .**

الدرس الثامن
لوح العمليات

لغرض تسجيل خطوات معينة وتنفيذها في تطبيقات أخرى نستخدم لوح العمليات .




يحتوي هذا اللوح على مجموعة جاهزة من العمليات ، نختار العملية المناسبة ثم نضغط بزر التشغيل الموجود في شريط أدوات اللوح ، فيقوم الفوتوشوب بتنفيذ جميع الخطوات الموجودة في العملية على حقل العمل المفتوح .

ويمكن تسجيل خطوات جديدة لتنفيذها وقت الحاجة لها ، نقوم بالضغط على الزر جديد فتظهر نافذة عملية جديدة ، حدد اسم للعملية ثم تسجيل

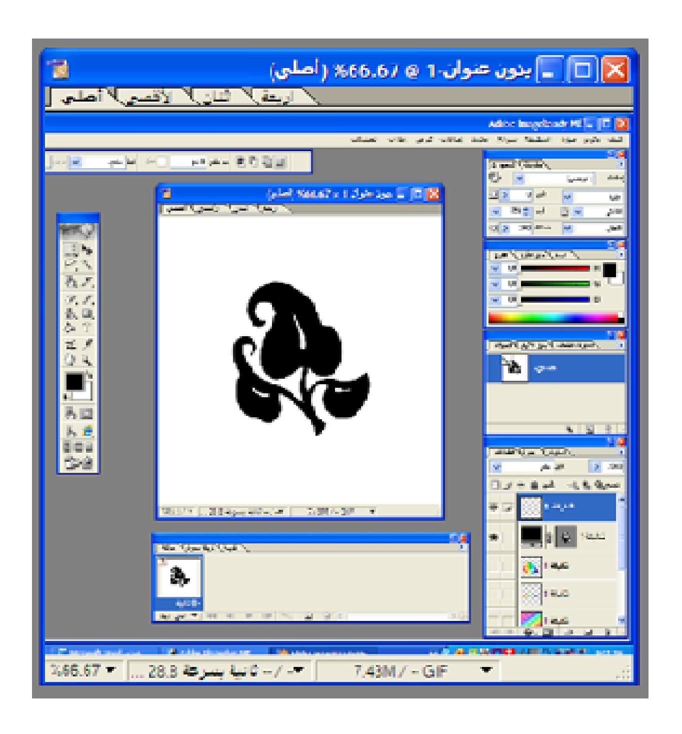



فيبدأ الفوتوشوب بتسجيل كل الخطوات التي نقوم بها وفي حالة الرغبة بالتوقف عن التسجيل نضغط على زر توقف فتظهر عملية جديدة بالاسم المحفوظ ، يمكن استخدامه في أي وقت .

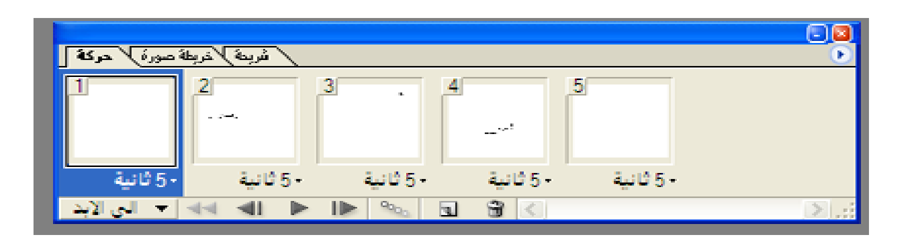
**الدرس التاسع**

**برنامج ImageReady لإنشاء الصور المتحركة**

**يعتبر هذا البرنامج من البرامج البدائية لإنشاء الصور المتحركة ، وهو ينزل تلقائي مع برنامج الفوتوشوب كبرنامج ملحق به ، وله واجهة تشبه واجهة برنامج الفوتوشوب مع إضافة شريط أسفل الشاشة يسمى شريط الحركة .**

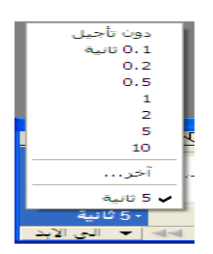


**يقوم البرنامج بإظهار واخفاء الطبقات حسب نمط معد مسبقا لغرض إظهار حركة بسيطة في الصورة ، ويهتم شريط حركة بهذه العملية حيث يتم تحديد الزمن اللازم للحركة .**



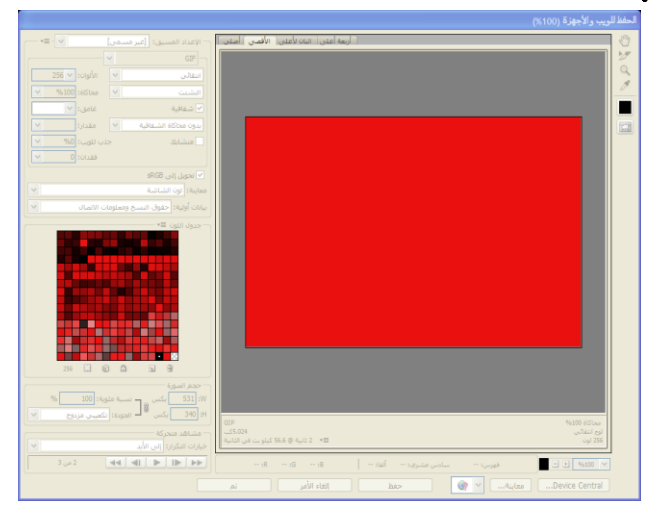
**قم بإنشاء الصورة التي تريد أن تظهر كصورة متحركة ببرنامج الفوتوشوب ، بحيث تكون كل حركة أو جزء في شفيفة مستقلة لكي يسهل تحريكها ، انتقل إلى برنامج ImageReady بالضغط على زر الانتقال من صندوق الأدوات في الإصدار 7 أما في الإصدار CS5 فنختار القائمة نافذة ، ثم نختار منها الأمر مشاهدة الحركة ، فيظهر شريط الحركة مصاحبا لبرنامج الفوتوشوب أي ليس مستقل ببرنامج خاص به كما في إصدار 7 .**

**فتظهر نافذة البرنامج وهي تحتوي نفس الشفائف وبنفس الترتيب قم بإلغاء تفعيل جميع الشفائف بحيث لا تظهر إلا الشفيفة الخلفية فقط ، وهي تكون نقطة بداية العرض .**

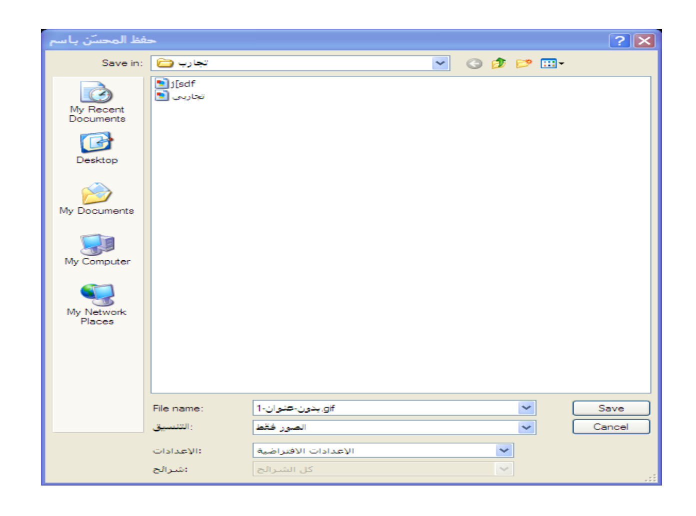


انتقل إلى شريط الحركة وقم بإنشاء عدة طبقات من زر جديد
ثم حدد الزمن لكل طبقة [ لقطة ] بالنقر على الزر ( ثانية ) وليكن
5 ثانية لكل لقطة ، اختار اللقطة الثانية ثم فعل الشفيفة الثانية من لوح
الطبقات ، اختار اللقطة الثالثة ثم فعل الشفيفة الثالثة ، وهكذا حتى تنتهي
من جميع الطبقات ، اختار الأمر تشغيل لاحظ العرض .
ويتم حفظ الملف لغرض العرض بامتداد gif

ففي إصدار 7 يتم الحفظ من قائمة ملف اختار الأمر حفظ المحسن باسم ، حدد الاسم والموقع
ثم موافق ، يتم حفظه كملف gif ، وهو الامتداد الخاص بالصور المتحركة حركة بسيطة
أما في إصدار CS5 فيتم الحفظ كما يلي : من قائمة ملف اختار الأمر حفظ للويب والأجهزة
فتظهر نافذة الحفظ .



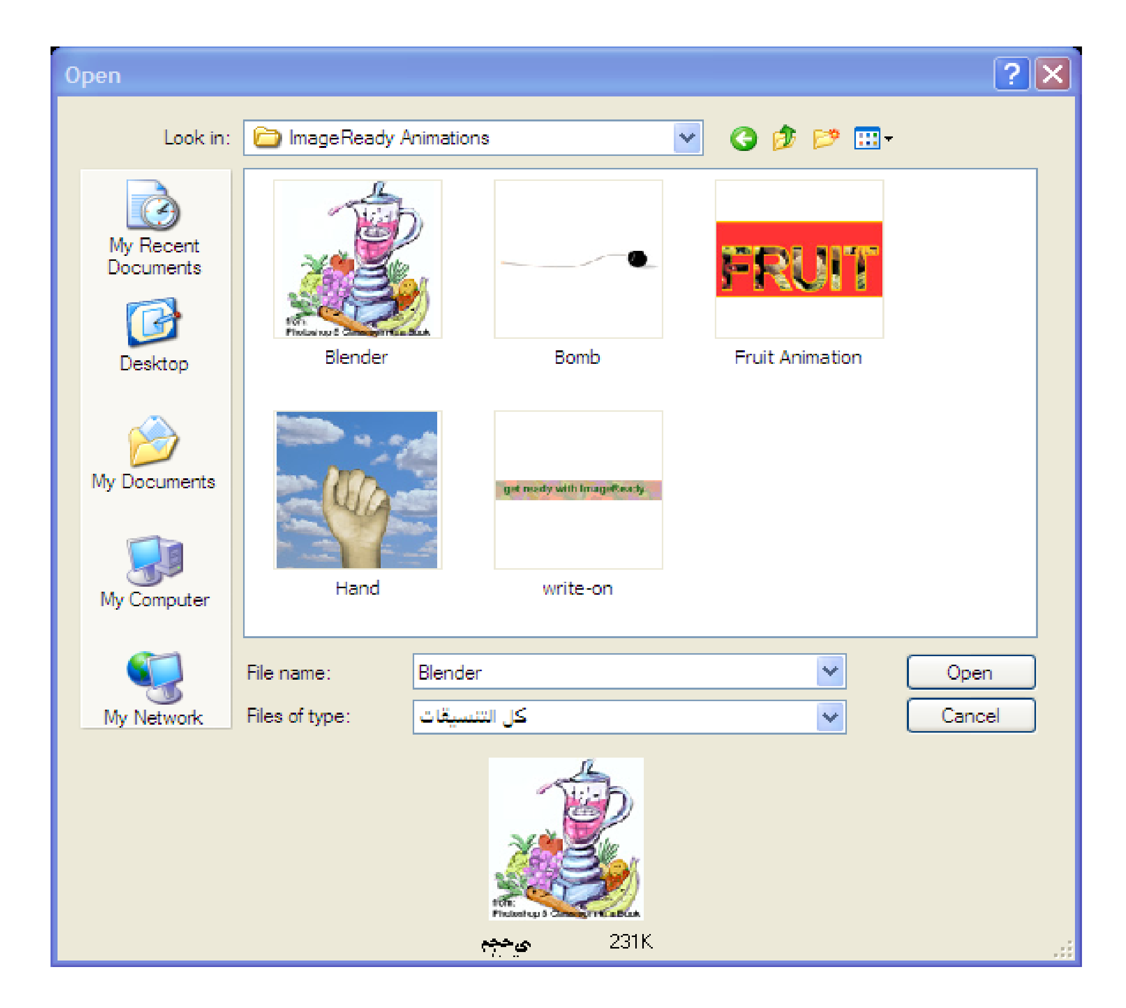
اختار الأمر حفظ فتظهر نافذة أخرى حدد اسم للملف ، وحدد موقع الحفظ .



**يمكن استخدام الصورة المتحركة كخلفية لسطح المكتب ليظهر سطح المكتب بشكل حركي جميل ، وذلك بالنقر على الصورة المحفوظة بالزر الأيمن واختيار تعيين كخلفية .**

**هناك عدة ملفات معدة مسبقا من برنامج الفوتوشوب ، وتستخدم لغرض التدريب لعمل الصور المتحركة وذلك بتتبع المسار التالي :**

**أفتح القرص :C ، ثم أفتح مجلد Program fills ، ثم افتح مجلد Adobe ، ثم أفتح مجلد Sample ، فتظهر مجموعة من صور الفوتوشوب الخاصة للتدريب ، وهناك مجلد باسم ImageReady Animations ، افتح المجلد لاحظ عدة ملفات مفتوحة الحفظ أي محفوظة بامتداد الفوتوشوب ، افتح أحدها ثم تتبع الحركة ولاحظ كيف تم إعداد الملف .**



# السيرة الذاتية

إحسان محمد عبد الله الهيصمي
مواليد عام ١٩٧٨ م صنعاء
مكان الإقامة مدينة إب
بكالوريوس تربية تخصص رياضيات
مدربة الحاسب الآلي بمكتب التربية و التعليم مدينة إب
مدربة مقررات جامعة كامبردج
مدربة مقررات مونتاج الفيديو
ومونتاج تصميم واجهات السيديهات
بتفرد خاص على مستوى المحافظة

E-mail: alhisamiehsan@yahoo.com
URL : www.youtube.com/user/ehsanalhisami

